Vol.69 『ゼノギアス』全登場人物相関図で物語のすべてがわかる大攻略

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年3月13日発行（隔週金曜日発行）第4巻第7号通巻65号

電撃PlayStation プレイステーション

1998 3/13

定価490YEN



電撃特報

パラサイト・イヴ ついに判明！Ayaの特殊能力「パラサイトエナジー」の正体

lain serial experiments
『NOëL』制作スタッフが贈る最新作を独占スクープ！

武蔵伝 スクウェアが放つ最新アクションRPG初公開！

エーベルージュスペシャル
ポケットファイター
DESTREGA
Zill O'll
封神演義

REBUS／ツインビーRPG
メタルギアソリッド／みつめてナイト

電撃攻略DX

ゼノギアス
●天空軍事国家ソラリスを徹底攻略

バイオハザード2
●難関BOSS・アリゲーター楽々攻略

テイルズ オブ デスティニー
●最終攻略！「99HIT」法＆お得な種リスト

チョコボの不思議なダンジョン
●スロットリール＆モンスターリスト全公開

プリズムコート／一立体忍者活劇一天誅／ウイニングポスト3
NOëL～La neige／トゥームレイダー2



電撃PlayStation Vol.69
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年3月13日発行（隔週金曜日発行）第4巻第7号通巻65号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124572030490

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-3/13
発売：主婦の友社

Vol.69 『ゼノギアス』全登場人物相関図で物語のすべてがわかる大攻略

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年3月13日発行（隔週金曜日発行）第4巻第7号通巻65号

電撃プレイステーション
PlayStation

1998 3/13

定価 490YEN

電撃特報

パラサイト・イヴ ついに判明！ Ayaの特殊能力「パラサイトエナジー」の正体

lain serial experiments 『NOëL』制作スタッフが贈る最新作を独占スクープ！

武蔵伝 スクウェアが放つ最新アクションRPG初公開！

エーベルージュスペシャル
ポケットファイター
DESTREGA
Zill O'll
封神演義

REBUS／ツインビーRPG
メタルギアソリッド／みつめてナイト



電撃攻略DX

ゼノギアス
●天空軍事国家ソラリスを徹底攻略

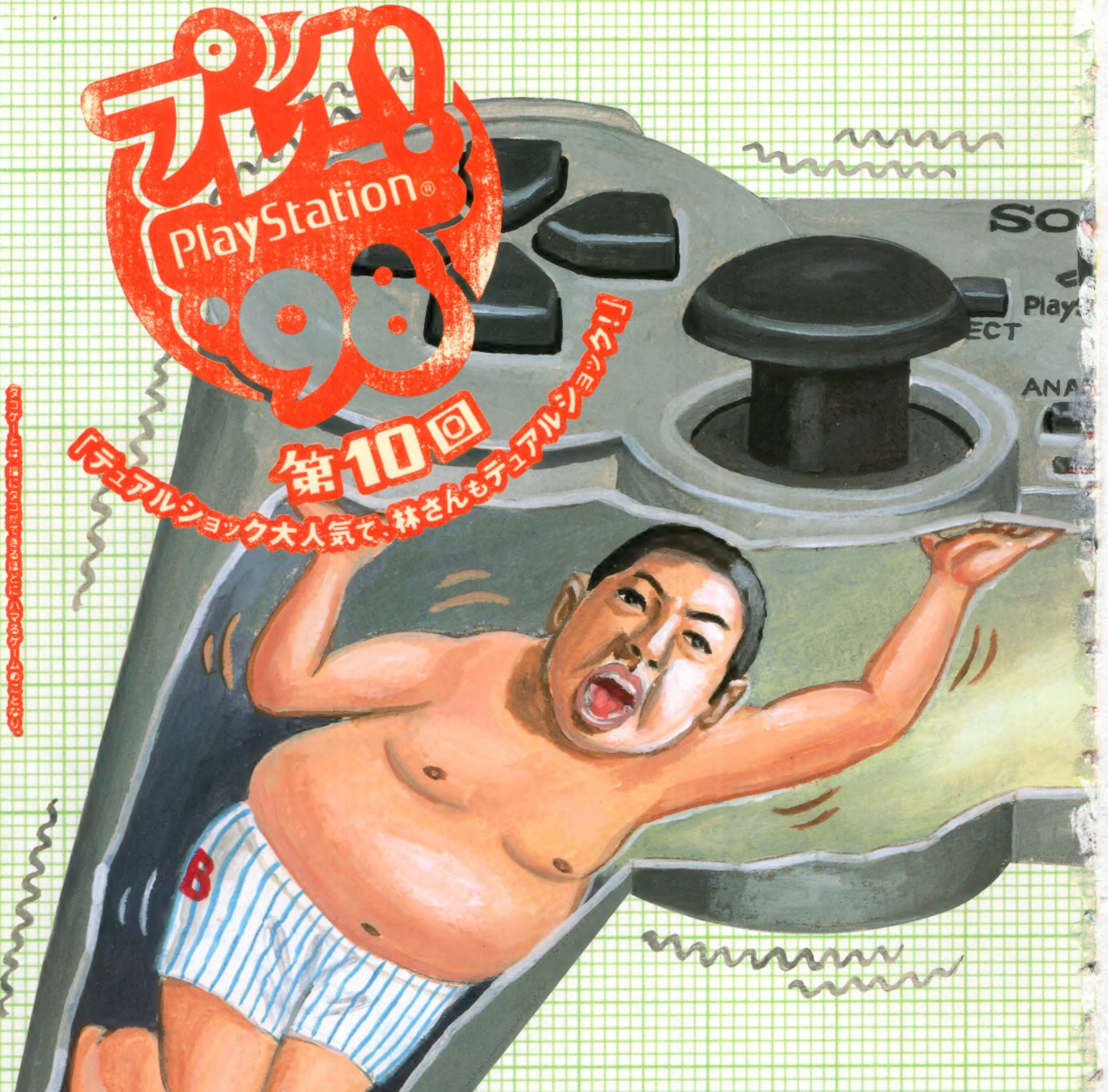
バイオハザード2
●難関BOSS・アリゲーター楽々攻略

テイルズ オブ デスティニー
●最終攻略！「99HIT」法＆お得な種リスト

チョコボの不思議なダンジョン
●スロットリール＆モンスターリスト全公開

プリズムコート／一立体忍者活劇一天誅／ウイニングポスト3
NOëL～La neige／トゥームレイダー2

PlayStation Vol.69 電撃攻略DX／ゼノギアス バイオハザード2 テイルズetc.
発行：メディアワークス



今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

演出、物語が凄い。RPGの新機軸!



ゼノギアス
RPG
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)スクウェア

今度は砂漠もお城も地下水路も走る!



チョロQ3
レースゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)タカラ

スリル満点!敵の背後から忍び寄れ。



立体忍者活劇 天誅
アクション・アドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

音、色、動き、世界観、全てが恐怖。



NIGHTMARE CREATURES
ホラーアクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

更に血統を重視。面白さが深くなったぞ。



ウイニングポスト3
競馬シミュレーション
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)光栄

探検と謎解きで世界地図を描こう。



Neo ATLAS
新世界発見シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)アートディンク

を見るのもまた怖い」
—確かに怖い。
林「他に聞きたいことある?」
—じゃあ、佐伯さんもハマってる『釣道』について。
林「正確には、佐伯さんのお父さんもハマってる『釣道』ね。これは、デュアルショックの振動をとてもうまく使ったソフト。魚がヒットした時のビクビクッて感じがとてもリアルなのよ。いろんなものを握ってる私さえも惹きつける快感。一度ヤルと手放せなくなるわね。他には?」
—最近の出来事で何か?
林「昔の恋人、高濱君に新しい恋人ができた。ショック」
—それはショック。他には?
林「この間カラオケに行ったら、この文章書いてるコピーライターがハダカになって踊ってて、それ見たらカラダまでイラストのお父さんそっくりだった。ショック」
—それはショック…って、オレのことか。
『デュアルショック』は2つの振動を同時に再現する初めてのアナログコントローラ。すでに『グランツーリスモ』や『クラッシュ2』などいろんなソフトが対応してるぞ。『クラッシュ2』は死んだときの振動がもの悲しさを誘うし、『グランツーリスモ』では路面からの振動が臨場感をアップする。特にFF車ではそれが凄く伝わってくる。一度試してみよう。ちなみにデュアルショックにカラーバリエーションが発売されることが決定した。きれいだぞ。もちろんこれからも対応ソフトが目白押し。今後の活躍は確実。買えよな。



ショック!! デュアルショックは あの親子が ゆらしていた!!

林「ハローグッドモーニング！」
—むちゃくちゃな挨拶から入りましたね、林さん。楽しそうじゃないですか。何かあったんですか？
林「私がゴルフボールの衣装着てるときに、カプコンの偉い人・桑ニャンから『まるで白い妖精のようや』って言われた」
—『白いソーセージ』の間違いじゃないんですか？ま、それはともかく
林「ともかく」
—おめでとうございます。デュアルショックが凄い売れ行きだそうですね
林「いや、ほんとにありがとうございます。これもひとえにユーザーの皆さんのおかげだと思ってます」
—たまには広報らしいことも言うじゃないですか。
林「そこでユーザーの皆さんにほんのお礼ということで」
—お礼ということで！
林「今回、このイラストのお父さんのおなかを以前よりもちょっと大きくしてみました！よ、太っ腹！」
—…対応ソフトもジャンジャン出てきてますが、そのへんの解説をお願いします。まずは『天誅』から。このソフトなかなか手強いそうですが。
林「そりゃもう手強いね。まず漢字が難しい。私なんか最初読めなかった」
—無能。
林「それから、アクションの研究をするために真夜中に秋葉原で木刀持ちながら忍者走りしててパトカーに追いかけ回されたのにつかまらなかった『天誅』制作会社の遠藤氏とプロデューサーの山本氏もなかなか手強い」
—それは手強い。で、内容面では何か？
林「デュアルショック対応だから刀で斬ったり斬られたりするとグワッという振動が伝わってきて臨場感たっぷり。頭ぶつけてもゴーンて揺れるからわざとぶつけて楽しむのもいいかも。あと今までのアクションゲームと画期的に違うのは、いかに敵に見つからないかってとこ。敵の背後に忍び寄って必殺技でバッサリ。スリル満点！私なんか背後に回って殴ることに命かけてきたから、このソフトには妙に共感する部分が…」
—最近ではちょくちょく佐伯さんの背後に回ってるとか。
林「それでは次のソフト。3月発売予定の『クロックタワーゴーストヘッド』について」
—あの名作ホラーアドベンチャーの最新作ですね。
林「とにかく怖い。ストーリーも音楽も映像も何もかも怖い。特に手に直接伝わってくるドクッドクッていう振動！迫り来るモンスターの足音！あまりの恐さにデュアルショック投げ出したら、デュアルショックが独りで振るえてた。それ

ステハニー★林からのお★知★ら★せ

なんと！あのデュアルショックにカラーバージョンが出るのよよよよ〜ん。パフパフパフ〜。まずはホワイト、ダイヤモンドブラック、そして装いも新たになったグレーの3色が、この春登場！続いて他の色も登場予定！。3,300円（税抜）。ま、この際だから全部買おう！…ダメ？ちなみにメモリーカードも9色出ます！こっちは2月26日発売。お得な1,800円(税抜)。こちらもよろしくね〜ん。

PlayStation® 新発売
標準価格 18,000円（税抜）



SCPH-7000

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™



あの
ミュージシャンの曲を打ちこんで、
アレンジしちゃって楽しんじゃう！
そんなライトな音楽ソフト
アイアムイキなりミュージシャン
作曲は音符を並べるだけ！
歌詞を打ちこんで……
カラオケにもなっちゃう！
自動伴奏機能で初心者
でもラクラク！
楽器がなくても、
弾けなくても、だれでも
すぐにミュージシャン！
画面に“おんぷ”を打ちこむだけで、スラスラ作曲、スイスイ演奏おもいのまま。メロディーだけ作って、自動で伴奏もつけれちゃう。最大16トラックまで使えるからプロなみのオリジナルミュージック作りもOK！詩をのせてカラオケにしたりグラフィックをあわせてオシャレな、ジュークボックスにもなるよ。
音楽ツクール
かなでーる2
プレイステーション版 1998年3月12日発売
音楽ツクールかなでーる2 標準価格5,800円（税抜）SLPS 00903
楽器は充実の105種類！
ミキサー機能で演奏に
味つけしよう！
「RPGツクール3」
「サウンドノベルツクール2」
に曲データを使用可能！
※画面は「RPGツクール3」のものです。
セガサターン版 T-2107G 音楽ツクールかなでーる2
標準価格5,800円（税抜）1998年発売予定
©1997 ASCII Corp. ©1997 SUCCESS
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したもの
“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


アイキャント
ダメダメぷれぇい
ミュージック
なんだけど・・・
PlayStation
SEGASATURN
TAMA



PlayStation
チョロQ3
CHORO Q3
今回の「チョロQシティ」には
昼と夜が存在する！？
「チョロQタウン」が
「チョロQシティ」にパワーアップ！
ダート・スノー・アイス・線路の上から
ホテルの中まで
ハチャメチャレースの開幕だ！
俺はQにはとめられねーぜ！
めざせ！A級Qライセンス！！
チョロQシティ内での謎＝イベントの数が100！！
登場台数（ボディーの種類）100！！
チューンナップパーツの種類が100！！
「チョロQ3」を
ご購入された方には
お店で101枚目の
チョロQコインを
プレゼント！！
※チョロQコインのプレゼントは、なくなり次第、終了とさせていただきます。
NOW ON SALE
価格￥5,800（税別）●価格は希望小売価格です。
●レースゲーム●プレイ人数：1～2人●メモリーカード対応（1ブロック）●ネジコン対応
チョロQ3
CHORO Q3
サンキューQ キャンペーン！
『2つのシークレットナンバー』を集めろ！当たる！もらえる！！！
オリジナルチョロQが毎月333名様（合計999名様）に！
●キャンペーン期間● 1998年3月2日～5月29日（当日消印有効）
●応募要項●
【シークレットナンバー1】
●チョロQシティに隠されている100のチョロQコインを全て集めると表示される
プラス
【シークレットナンバー2】
●ボディー100台全てを集めた時に表示される。
プラス
背ラベルのバーコード表記部分を切り取る。
いそいでポストへ！
この2つのシークレットナンバーと、背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り込み、お名前・年齢・性別・住所・電話番号・チョロQ3に対するご意見・今後、チョロQに要望されることをお書き添えの上、下記にお送り下さい。
●お送り先●
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部『チョロQサンキューキャンペーン係』
ダイノバイザーでさらに大迫力
HMD DYNOVISOR
￥38,800
好評発売中！
VIRTUALITY
メディアロボテックス ©TAKARA CO.,LTD.1997
あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1998
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

電撃プレイステーション
電撃PlayStation
Vol.69 Mar.13,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

DENGEKI SCOOP ▼ パラサイト・イヴ

電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

Eveのミトコンドリアとの"共鳴"がAyaの秘められた力を目覚めさせる!

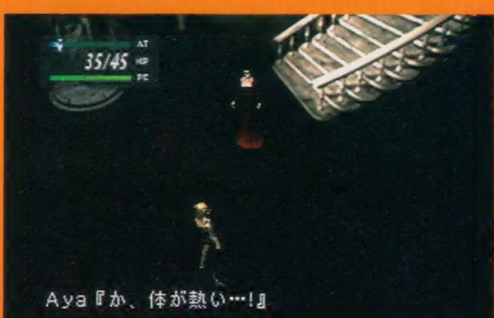


THE CINEMATIC RPG

パラサイト・

Ayaの[特殊能力]の正体が明

今回も注目情報満載!



驚異的なパワーで人々を恐怖に陥れるEveに、勇敢に立ち向かっていくAya。そんな彼女もまた、人間の域を超越した能力に目覚めることに……。今回はゲームの重要なカギを握る"特殊能力"に関する新事実を中心に、注目のゲーム内容に迫っていくぞ。発売日が少し延びてしまったが、今回の情報を見て、この超大作への期待をさらにふくらませておこう。とにかく、あと1カ月だ!!

パラサイト・イヴ

3/29 シネマティックRPG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)


Aya
覚醒。
イヴ
らかに



Eveとの初対決で Ayaは自らの"力"に目覚める…！

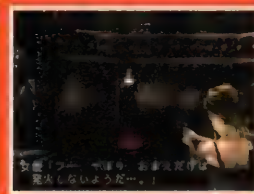
オペラ上演中に観客たちを炎に包み込んだEveと、彼女の超常の力をただ1人無効化したAyaの出会い。2人の凄絶な戦いの幕開けとなる、カーネギー・ホールのステージ上でのイベントで、Ayaは人知を超えた能力に目覚める！　ここでは、その重要シーンの流れを連続写真で追っていく。

SCENE・1 Eveとの第1次接触！

ステージに駆け上がったAyaが、Eveに銃口を向けるシーン。下の写真のあとにも、Eveは謎めいた言葉を口にする。「そう、おまえも目覚めはじめているはず……」と。



▲惨劇のさなか、対峙する2人。

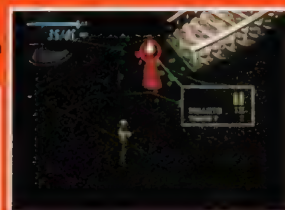


▲謎の言葉が意味するものは？

SCENE・2 AyavsEve…ついに初対決

謎の言葉に戸惑うAyaを試すかのように、突然Eveが攻撃を仕掛けて来た！　Eveの体から次々と放たれる強烈な攻撃に、じりじりと追いつめられるAyaだが……。

▶超常の力を持つEveに、Ayaの攻撃は通用するのか？





▲Eveの体に高圧力のエネルギーが溜まっていく！

Eveの攻撃がAyaに…！

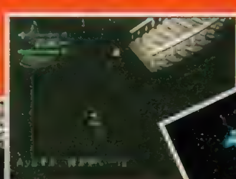


▶放出されるエネルギー弾がAyaを直撃！　絶体絶命!?

SCENE・3 Ayaの潜在能力が覚醒！

Eveの攻撃に耐えながらも、なんとか反撃に転じようとしたその瞬間、Ayaは、自らの体が燃えるように熱くなるという異変にみまわれる。そして Eveが告げる"共鳴"の言葉に反応するかのように、Ayaは目覚めた！

▼▶突然、Ayaの体が熱を帯び、不思議な光に包まれる。





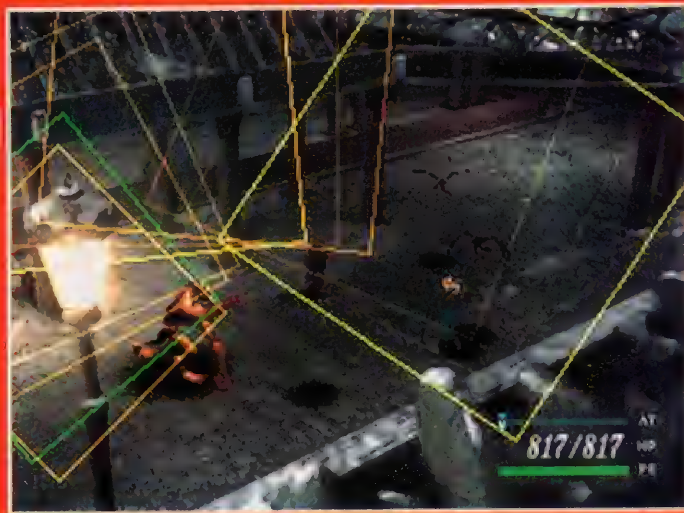


▶その直後、AyaのHPが全回復。これがAyaの特殊能力…？



▲AyaのミトコンドリアもEve同様、特殊なものだったのだ！

そして"進化ミトコンドリア"による特殊能力 パラサイト・エナジーが使用可能に！

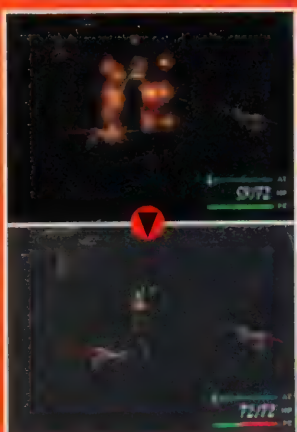


Eveとの初対決のさなかに、Ayaが目覚める特殊能力の名は「パラサイト・エナジー（以下、PE）」。これは体内に"進化したミトコンドリア"を持つ者のみが行使できる、超能力のようなものだ（"進化したミトコンドリア"が生み出す高エネルギー化合物の、過剰生産によって起こる超常現象）。覚醒後のAyaは下の3種類を始めとした、さまざまな効果を持つPEが使えるようになる。さらにレベルアップにともない、より強力なPEを覚えていくのだ。

Ayaが駆使するPEを公開！

Ayaは、敵に対する攻撃には銃などの「武器」を使う。そのため、Ayaが使うPEは回復系や攻撃補助の効果を持つものがメインになっているのだ。

HPを回復！ ヒール



HPが最大30ポイント回復するPE。使用頻度は高そうだ。

敵のHPを調べる！ スキャン



NMCのHPや弱点を見破ることが可能。通用しないNMCもいるらしい。

毒状態を回復！ ティトクス

毒状態を無効化する回復系のPE。使うとAyaの体から緑色の光が……。



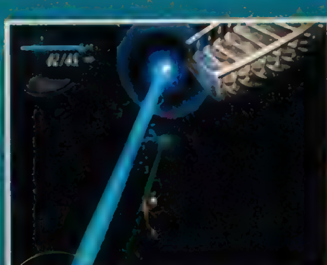
緑の光がAyaを包む……！



▲▶やがて光は全身から放たれ、体内の毒を消し去る。毒を持つNMCと戦うときには、必須のPEだろう

Ayaだけじゃない！ NMCもEveも「PE」を使うのだ

強敵のEveや、彼女が生み出すNMCも"進化したミトコンドリア"を持つ者たちだ。敵もPEのパワーをフルに活用した特殊攻撃で、Ayaに襲いかかってくるぞ。



Eve

▲Eve第1形態が使うエネルギー攻撃。進化するとさらに強力になる？



RAT

▲3方向に炎を吹きかけるRATのPE。近距離でやられると危険か



BEAR

▲BEARは広範囲に青い衝撃を放出する。前面で回避するのは難しそうだ



謎のPEバーの正体はAyaとEveの"共鳴の度合い"を表すものだった…!

大まかな特徴については前号の記事で紹介したものの、詳しい設定などは謎に包まれていた「PEバー（パラサイト・エナジー・バー）」。その詳細が、今回ついに明らかにされたぞ！　緑と赤という2つの色がせめぎ合いながら、常に変化していくというこのPEバーは、実は"Ayaのミトコンドリア(緑)がEveのミトコンドリア(赤)にどれだけ共鳴してしまっているか"を表すものだったのだ!!　ここでは、その事実がどのような形でゲームに影響してくるのかを、PEバーの詳しい機能や特徴も踏まえて、わかりやすく解説していくぞ。

PE(パラサイト・エナジー)バー

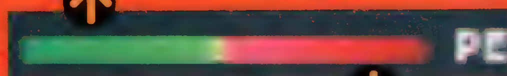
PEバーを2分する緑と赤の部分は、AyaとEve、それぞれのミトコンドリアが、Ayaの体内で占める割合を表している。緑はAya自身のミトコンドリア、赤はEveのミトコンドリアによって侵食された部分だ。PEバー、つまり"Ayaの体調"が最も良好なのは緑1色のときで、AyaがPEを使用するか、NMCのPE攻撃を受けると、一気に赤い部分が増えてしまう。するとPEが使用不可能になり、戦闘が不利になるのだ。Ayaの体内で繰り広げられる、Eveのミトコンドリアとのせめぎ合いも、Ayaの前に立ちはだかる困難の1つと言える。

ミドリの部分　Ayaのミトコンドリア

▼NMCの特殊攻撃にも、ある程度耐えられ、切り札のPEも使える安心の状態。



緑の部分が多いときは
Ayaのミトコンドリアは安定している



アカの部分　Eveのミトコンドリア

▼行動不能の一歩手前。一切のPEが使用できない、かなり危険な状態。



赤い部分が多いときは
Eveのミトコンドリアに"影響"されている

CHECK　PEは"邪悪"な力…!?

PEの使用により、Ayaの体内のミトコンドリアは、Eveのミトコンドリアに浸食されていく。つまり"Eveに近づいていく"ということになる。とすると、やはりPEは"邪悪"な力なのだろうか？ゲーム中では、あまり使用しない方がいいのかも……？





▲AyaとNMCのPE発動の瞬間。理論的には同質の力でありながら、その効果は対照的

PEバーが完全に赤くなってしまうと……



▲PEが使えるようになるまで耐えるしかない!!

戦闘中にPEバーが赤1色になってしまうと、Ayaは行動不能となる。その間は敵の攻撃に無防備でさらされるため、絶体絶命のピンチに立たされるのだ。PEバーの状態には、最大限の注意が必要だぞ。

戦闘時のPEバーの変化を解説!

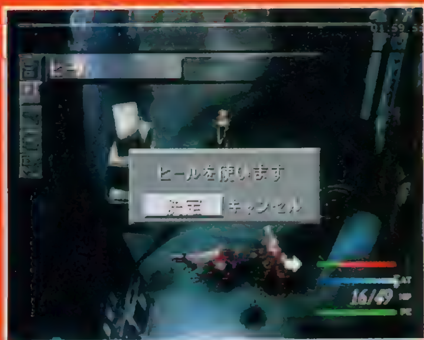


◀レベルが上がればPEを使用できる回数も増える。

戦闘中は時間の経過にともない、PEバーが少しずつ緑に回復していく。つまり、PEバーが赤くなっても、PEの使用をひかえ、敵の攻撃を回避していれば、態勢を立て直すことができるのだ。ここではまず、戦闘で実際にPEを使ったときに、PEバーが赤くなってしまったケースを連続写真で見ていくぞ。

1 まずはPEの使用量を確認

PE使用後に、どのぐらいバーが赤くなるのかは、使う前に確認できる。ATバーの上に表示されているのが、使用後のバーの状態だ。



▶PEバーが赤くなる量がひと目でわかる(矢印)。

2 回復系PE「ヒール」を使用

回復系のPE「ヒール」を使用。Ayaの体がHPを回復するオレンジ色の光に包まれる。態勢を立て直して、NMCに反撃開始だ。



◀ヒール発動。この間はゲーム中の時間は止まる

3 PEバーが赤く変化!

HPが回復するのと同時に、PEバーが大幅に赤く変化！　優れた効果を持つPEほど、PEバーが赤くなる量は大きい。



▶行動不能にならないよう、敵のPE攻撃に注意。

4 「ヒール」は使用不可能に

再度ヒールを選択するが、使用後のPEバーが赤1色のため、PEが使えない状態。PEの使いすぎは、自分の首を絞めることになるのだ。



◀バーが赤いため、PEは使えない　ピンチ！

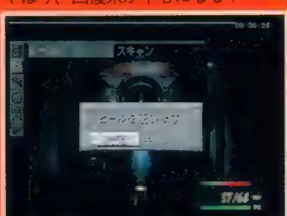
PEバーの特徴

移動中でもPEは使用可能だが、PEバーは回復しない

PEは移動中でも使うことができるが、戦闘時同様、やはりPEバーは赤くなる。しかも、移動中はバーは回復しない。Ayaが危険な状態のとき以外は、使用は避けた方がよさそうだ。

❶移動中に「ヒール」を使用

▼移動中に使えるPEは限られそう。やはり、回復系が中心になる？



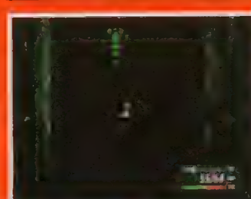
❷バーが赤く変化……だが、移動中には回復不可能

▼戦闘に入るまでバーは回復しない。



PEバーの状態は、戦闘に入るときや、戦闘終了後にも、そのまま引き継がれてしまう。戦闘に不利なく挑んでいくためには、PEバーを回復させてから戦闘を終わらせるなどの工夫が必要になりそうだ。

「移動→戦闘→移動」とPEバーの状態は引き継がれる!



❶PEバーが赤いままバトル終了

◀戦いには勝ったが、PEバーは赤い……。



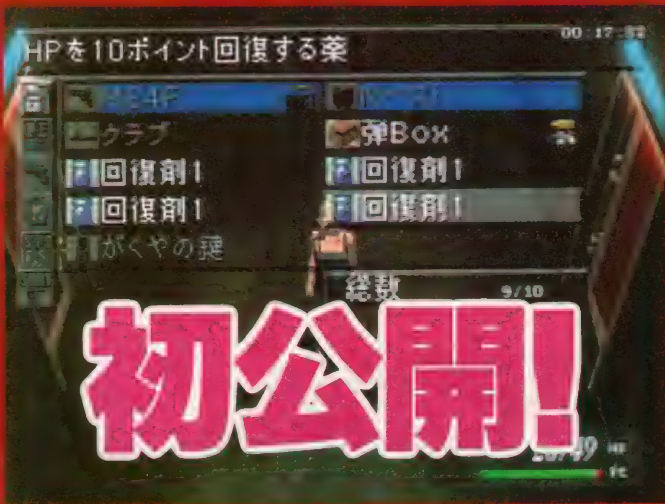
❷そのまま次のバトルへ……

▲PEバーが引き継がれているため、次の戦闘は最初から不利な状態に。

❸時間を稼いでバーの回復を待つ……

▼とにかく時間を稼いで、PEバーを回復させるしかないのだ。





狂暴なNMCの攻撃から身を守りピンチを救う 防具&アイテム大紹介!

金銭の概念がない本作にはショップは存在しない。そのため、武器・防具・アイテムはすべて、フィールド上やイベントで、または戦闘後に敵から、入手することになる。そんななかから今回は、Ayaの捜査の助けとなる防具&アイテムを超リアルなCGイラストで大紹介だ！

防具

Ayaが服の下に1つだけ着用することができる防具は、その素材や形状により防御力などが変わってくる。



スーツ

◀全身をスッポリガードする防具。



アーマー

▼足以外の全身を守る強固な防護服



プロテクター

▼頑丈な素材で造られた、上半身用の防具。信頼度は高そう



ジャケット

▶これはいつもAyaが着ている……？

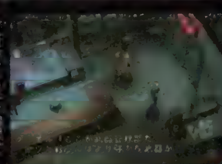


ベスト

▲最も一般的な防弾チョッキ型防具。

防具は17分署でも手に入る?

Ayaが所属する17分署には「武器管理部」という部署がある。「POLICE」とプリントされているものは、そこで支給される防具なのかも？



▶何度も足を運ぶことになりそう。

アイテム

ここで紹介するのは、Ayaが使用する3つの基本的なアイテム。その効果を考えても序盤から入手できる可能性は高そうだぞ。

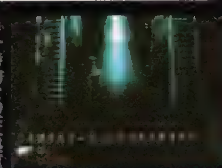


▼AyaのＨＰを10ポイント回復するアイテム。主に移動中に使うことになりそうだ。

▲◀通常弾は、ほとんどの銃火器に対応する万能タイプの弾丸。それをストックしておけるアイテムが、通常弾ボックスだ。ゲーム開始時からお世話になりそう。

アイテムボックスを探せ!

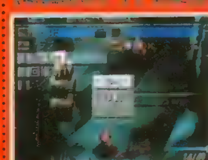
フィールド上には時折、アイテムボックスが置かれている。アイテムが得られるのはもちろん、手持ちのアイテムを保管する場所としても使えるぞ。



▶一時的な捜査拠点として活用できそう



▲ロッカーの中など、いたるところにアイテムは存在。





▶回復剤の使用シーン

◀PEに頼れないときは、アイテムの出番だ



序盤のストーリーのつづきを今回は少しだけ紹介

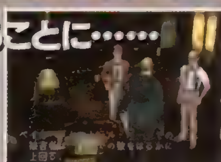
Eveの恐怖が大都会を飲み込む!

N.Y.大パニック!

市民全員を避難させることに……



▲カーネギー・ホールに続く第2の惨事が！ 非常事態だ!!

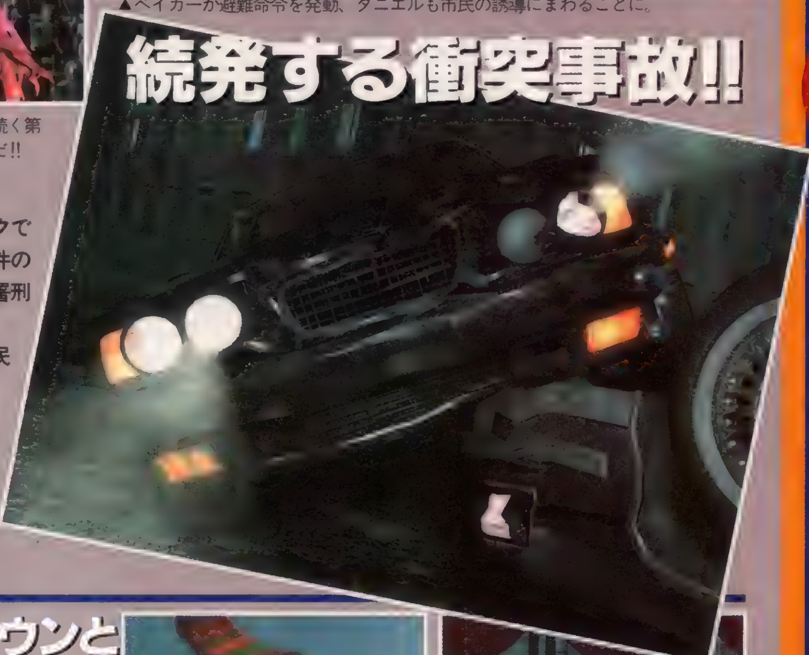






▲ベイカーが避難命令を発動、ダニエルも市民の誘導にまわることに。

続発する衝突事故!!



セントラル・パークでの人体スライム化事件の通報を受けた第17分署刑事部長・ベイカーは、マンハッタン島全住民を避難させるべく動き出す！ ムービー画面からは、混乱した住民によって、パニックに陥るN.Y.の様子が見て取れる。

ゴーストタウンと化したマンハッタン…

市民が島外に避難し、一瞬にしてゴーストタウンと化したマンハッタン島。Eveの恐怖から解放され、再び活気が戻る日は来るのか……。



▲リンクに置き去られたスケート靴とマフラーが、事態の緊急さを物語る。



▲人々が食事を楽しんでいたであろうレストラン。今は誰も……

緊急報告

『パラサイト・イヴ』のテレビCMロケ極寒のN.Y.で敢行

去る1月12〜17日の6日間にわたりニューヨークはマンハッタンにて『パラサイト・イヴ』のテレビCMの撮影が行われたぞ。ゲームのイメージを強調するため、実写＋CGの構成となっているこのCMは、「[illegible]編」「[illegible]編」「[illegible]編」の3種類が用意されている。今回は各編の実写部分の撮影だったのだが、どれも本編のシナリオを色濃く反映させた必見の内容に仕上がっているとのこと。放映期間は、コンビニ予約(217ページ参照)が開始される1月29日〜4月5日までが予定されている。期間中はテレビから目を離すな!?



▶[illegible]人が訪れていた[illegible]

[パラサイト・イヴ]

スペシャルプレゼント 30名様に!!

Ａｙａポスター ＋ プロモーションビデオ

3月29日の発売まで、あと1カ月と迫った「パラサイト・イヴ」。そこで、この注目作を心待ちにしているファンのみんなに、スクウェアから超ビッグなプレゼント！ 今回、このために特別編集された「パラサイト・イヴ」のプロモーションビデオとＡｙａの特大イラストポスターの豪華セットを、抽選で30名様にあげちゃうのだ♪ 欲しい人はハガキに、①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥電話番号を明記して、223ページの"おたよりのあて先"の『パラサイト・イヴ』プレゼント係まで送ろう。当選者は、今後の「パラサイト・イヴ」の記事内で発表するぞ。しめ切りは3月12日(必着)だ。遅れるな！





▲◀[illegible]の構成になっているビデオと、Ａｙａのポスター[illegible]

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

PIONEER LDC

パイオニアLDCの最新ゲーム情報を独占公開!!

ビジュアルホンというTV電話に似たシステムを使って、3人の女の子との出会いと触れ合いを描いた「NOëL」。シリーズ最新作の「NOëL-La neige-」も発売され、ますます絶好調のパイオニアLDCから、またも挑戦に満ちた画期的なゲームが登場することが明らかになった!! 今回発表されたのは、「lain」というゲーム。架空のネットワークを舞台にしており、主人公の玲音＝レイン（ネットワークに存在している彼女の方をこう呼ぶらしい）は現実に存在する女の子でもあり、そのネットワーク上のナビゲータとして存在している女の子でもあるという一風変わった設定がポイントだ。プレイヤーは、この14歳の女の子である玲音に関する情報を、ゲームの中にあるネットにアクセスして、入手していくこととなる。斬新なシステムと、謎や仕掛けに満ちた「lain」。この作品の魅力を電撃PSでは、今後ともあますことなく紹介していくぞ!!

serial experiments lain シリアル エクスペリメンツ レイン

6月（予） 育成SLG	▶価格未定 ▶パイオニアLCD ▶メモリーカード（ブロック数未定）



serial experiments lain

Created by PRODUCTION 2nd, SR-12W/Presented by PIONEER LDC

『NOëL』スタッフの手掛ける『lain』ってどんなゲーム？

今回発表された『lain』は１作目の『NOeL』のメインスタッフが手掛けている作品だ。それだけに斬新な世界を見せてくれることが期待される。プレイヤーが架空のネットにアクセスすることでゲームが進行するということ以外の詳細は不明だが、詳しいことは今後の記事で紹介していくぞ。





▼▶ゲーム中では、レインが画面の中を動き回りながら、プレイヤーをサポートしてくれるらしい



キーワードはネットワーク!?

◀レインはネットワークでプレイヤーをサポートしてくれる存在　プレイヤーが、ふと訪れてみたネット上にいるナビゲータだ。そんな彼女には、重大な秘密があるらしいのだが……

1998年のニューヒロイン♥ 玲音【レイン】

日常生活を送る玲音は、14歳の普通の中学生。ただ、機械やソフトウェアの扱いには長けている。ちなみに下のイラストは、開発スタッフのお遊びによるものとのこと。





電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

スクウェアが放つ

二刀流武蔵見参!!

『フロントミッション』のようなハードSF作品から『チョコボの不思議なダンジョン』みたいなかわいくコミカルな作品まで、幅広いジャンルの作品を生みだし続けるスクウェアから、新シリーズ『BRAVE FENCER』が登場！ その第1弾の『武蔵伝』は“アクション”にとことんこだわったというアクションRPG。その独特の世界観や、キャラクターなど『武蔵伝』の魅力をあますところなく紹介しよう!!





▶武蔵の行く手をはばむ敵キャラたち。でも、どこか憎めないんだよな。



▶転がる石像から逃げる武蔵と敵キャラたち。あわてる武蔵の表情が、また楽しい。

この『武蔵伝』は、色々なタイプのアクション要素がギッシリつまった本格派のアクションRPG。まだまだ謎に包まれた部分は多いが、フィールド、キャラクターの動き、どれをとっても大作のにおいが感じられるぞ。画面写真のような３Ｄフィールドを、主人公の武蔵が爽快に駆けめぐる。登場キャラは、主人公の武蔵をはじめ、敵キャラまでもがどことなく憎めないカンジなのだ。今回キャラクターイラストを担当しているのは、『FFⅦ』や『パラサイト・イヴ』でもおなじみの野村哲也氏。これまでのデザインとはひと味違ったキャラクターイラストと、勇ましい武蔵の活躍に注目だ！

キャラクター

『FF』、『サガ』、『聖剣伝説』に続く第4のシリーズ！ 今回の主人公は侍!!

爽快アクションRPG!!世界観

和風？洋風？ちょっと不思議な『武蔵伝』の世界



◀まるで巨人の国にまぎれ込んでしまったかのようなシーンも……。それとも武蔵が小さくなってる？



▲村での買い物や情報収集なんかも大事だ。



▲塔の頂上でバリアに守られた剣を発見。手に入れる方法は？

主人公の武蔵は、ちょんまげに二刀流の侍姿。とくれば、当然舞台は和風の設定かと思いきや、石造りの城や中世ヨーロッパ風の村が登場する洋風の世界になっている。こんなミスマッチな設定も、『武蔵伝』の魅力の１つになっているぞ。このヨーロッパ風の世界で、どうして武蔵だけが侍の格好をしているのか？　そんなところもこの『武蔵伝』のストーリーに深く関わってくるのかもしれないね。

BRAVE FENCER
武蔵伝

夏(予)	▶価格未定　▶スクウェア
A・RPG	▶MC(ブロック数未定)／AC(DUAL SHOCK対応)



戦闘システム

スピードも爽快感も抜群の戦闘シーン 多彩なアクションを駆使して敵を倒せ!!

この『武蔵伝』は、ACTとしての楽しさを前面に押し出したアクションRPG。次から次へと現れる敵キャラを手にした2本の刀でなぎ倒し、ときには敵を持ち上げて放り投げるなど、アクションRPGならではの躍動感あふれる戦闘が展開されるのだ。また、刀で戦うだけではなく、いろいろな能力を使った謎とき要素などもあるぞ。

ゲーム画面から気になるシステムを大予想!!



①ボスのHP
ボス戦になると画面左上に表示されるのがボスのHPのゲージ。あとどれくらいで、そのボスを倒せるのかが一目瞭然。戦い方の作戦を立てるのに役立ちそう。

②剣の状態?
左手に装備している武器の状態が表示されるらしい。こんな表示があるということは、この武器には何か隠された能力があるのかもしれないぞ。

③HP&BCゲージ
上が武蔵の体力、下がBCと呼ばれるパラメータの残量を表しているらしい。BCとは、MPのようなもの?

④日時&ねむけ
冒険の日数と時間、武蔵のねむけの度合いが表示されるようだ。このねむけが100%になると、武蔵がいねむりしちゃうのかも。

⑤????
ここに何が表示されるのかは、今のところまったくの謎。重要なものが表示されるらしいのだが…。ほかの表示の充実度を考えると、アクションの妨げにならないように必要な情報はすべてこの画面に表示されるハズだぞ。

⑥上:所持金
現在の所持金額を表示。お金はやっぱり敵を倒して手に入れるのかな。

下:????
状況に応じていろいろ変化するようだ。修得した技の名前が表示されるのか?

多彩なアクションの数々

冒険の舞台になるのは、遺跡や塔、廃坑などバラエティに富んでいる。ジャンプやダッシュなどのアクションだけでなく、川ではイカダで激流を下るなど、シーンごとに多彩なアクションが用意されているぞ。



▲ジャンプのタイミングをまちがうと串刺しだ





大カマ!!

▲振り子のように揺れる大カマ。タイミングを見切れ!

▼イカダに乗る武蔵に鉄球を持った敵が襲いかかる! イカダをコントロールして鉄球攻撃をかわすのかな?



イカダで激流下り

▼廃坑で巨大アリの大群に遭遇。はたして、武蔵の行くべき道は……



アクションも楽しい！ 謎ときのカギとなりそうな数々の技をチェック!!

入手した画面写真を見ると、武蔵はいくつかの技を使っているようだ。現時点では詳しいことは不明だが、どうやら冒険の途中で修得できるものらしいぞ。もしかしたら敵の技を盗んだりできるのかもしれない。また、修得した技を使わないと先に進めない場面があることも考えられる。これについての詳しい内容は、今後の情報を待ってほしい。中にはすごく修得しづらい技があったりするかも！



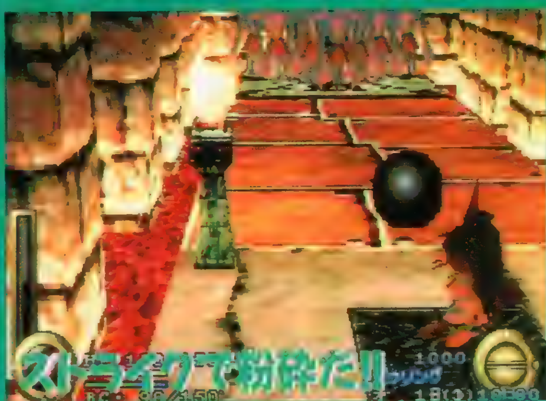
▲地面にはスイッチのようなものが見える。こうした仕掛けを特殊な技でクリアしていくのか？

巨大な敵が登場



▲[illegible]

ボウリングのような…



▲通路の前に現れた敵の集団。ボウリングのピンのように並んでいる。一網打尽にできるのか？

遠距離攻撃？



▲カンを持った敵からカンを撃つ技を盗んだのか？ 遠くの敵を攻撃するために使い道がありそうだ

たとえばこんなときに…

技が戦闘以外でも役立つとすると、どんなことが予想できるだろう。例えば一番左の写真を見ると、敵がまるでボウリングのピンのように並んでいて、武蔵がボールを転がしている。この技を使うことで、敵を一掃できたり、障害物を突破できたりするのかもしれない。ほかの写真についてもいろいろ予想をしてみよう。

敵か味方か？



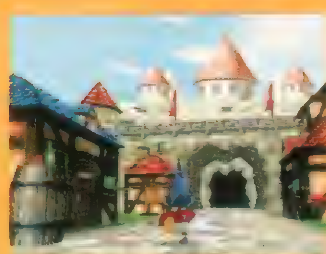


▲崩れ落ちる天井をささえる巨大モンスター。武蔵を助ける味方なのか？

▶教会で武蔵を待ち伏せる敵。まんまと敵の罠にはまった武蔵の運命やいかに……。

CHECK チェック 時間の概念もあるぞ!!

画面右下に時間表示があることからもわかるように、「武蔵伝」には時間の概念があるようだ。PSには時計機能がないことを考えると、ゲームをたち上げている間だけリアルタイムに時間が流れていくということなのかな？　夜になると村の酒場がオープンしたり、朝には朝市が開かれるなど、時間によっていろいろな変化が予想される。また、日付の要素があることから考えて、特定の日にしか起こらない特別なイベントなんかも用意されているかもしれない。そうなると冒険の幅がさらに広がるね。



▲これは昼の城下町。夜になるとこの町にどんな変化が起こるのだろう。

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4









孤高の戦士リュウ

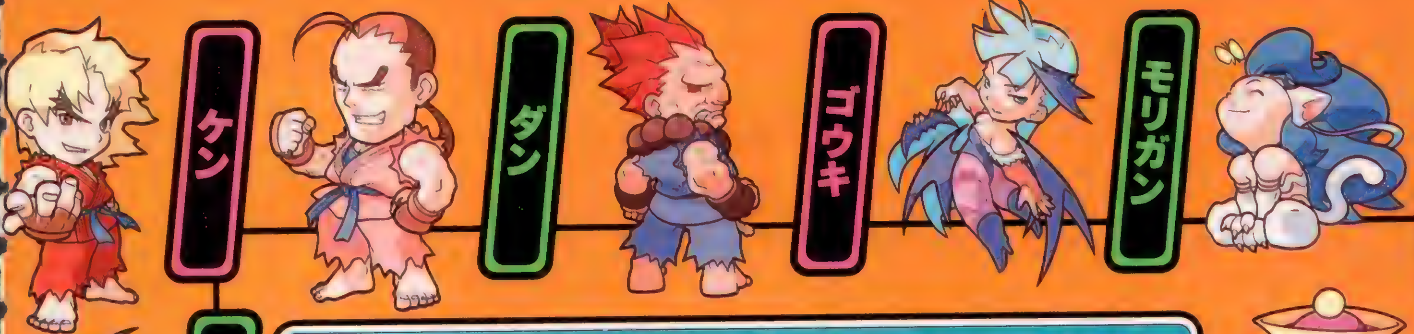
あのコミカルバトルがいよいよPSに登場!!

カプコンが放つ対戦ACTシリーズのPS最新作は、アーケード版の稼働から約４カ月しかたたない『ポケットファイター』だ。選び抜かれた12人が、コミカルで本格的なアツいバトルを繰り広げるぞ！

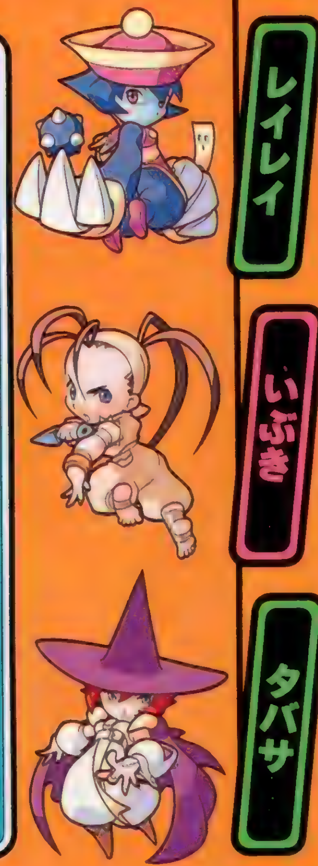
POCKET FIGHTER	
6月(予) 対戦ACT	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(ブロック数未定) ▶2P対戦可

POCKET ポケットファイター FIGHTER

  ※画面は開発中のものです。







PS版のポイントをチェック!!

簡単操作でいろんな技が！

今までのカプコンの対戦ACTのシリーズとはひと味違い、この「ポケファイ」は、3つのボタンと、✚キーの組み合わせで技を出す。昇龍拳などの技も、✚キーを複雑に入れる必要はなく、ボタンを順番に押すだけで簡単に技が出せるのだ。しかもゲーム中に出現するアイテム（ジェム）を取ると、必殺技が強化されるなど、パズル的な要素もいっぱい。

しかもPS版では、ボタンのコンフィグや、難易度の設定など、親切機能も満載。普通の対戦ACTが苦手な人でも手軽にやれるのが最大の魅力だ。



▲モリガンのフラッシュコンボ・ケアレスナース。こんなコミカルな技もいっぱいあるぞ。



▲ダンのマイティコンボ・ギャンブラスト！ こんな技が簡単に出せるのが特徴。

▼[illegible]するのが、このゲームの一番楽しい遊び方かも。



このPS版「ポケファイ」には、PSならではのオリジナルモードもたくさんある。対戦でゲージの量を自由に決められるフリーバトル、クリアタイムを競うランニングバトル、練習用のトレーニングなど、自分の好きなモードで、好きなように設定を変えて遊んでみよう。

PS版オリジナルモードも満載!!

PS版ゲーム画面初公開

アーケード版の登場から、PS版発売までわずかに8カ月。驚異のスピードで「ポケットファイター」がキミの手に！ 今回はPS版の画面写真を初公開したが、見ての通りに移植度は120%！ 期待して待て!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

より充実した恋と魔法の学園生活に注目!!







エーベルージュ スペシャル

7月(予)	▶¥5,800 ▶タカラ
恋愛SLG	▶MC(ブロック数未定)

エーベルージュ スペシャル

昨年発売された人気恋愛育成ＳＬＧが装いも新たに帰ってきた！本作は前作『エーベルージュ』より、イベントや謎解き、女の子との恋愛要素などあらゆる部分がパワーアップしているのだ。

スペシャルの変更点をチェック

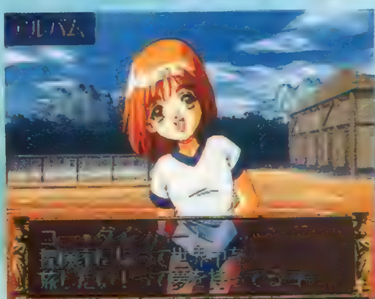
育成、謎解き、そして恋愛 すべてがパワーアップ

「エーベルージュ」は魔法学園トリフェルズを舞台に、魔法使いを目指す主人公ナックの成長を描いた恋愛育成ＳＬＧだ。この「スペシャル」は、前作「エーベルージュ」の後半部分にあたる、高等部を中心に描いたもの。主人公のナックは、前作とは違い編入生となって学園にやってくることになるのだ。学園の仲間とともに恋に勉強に励もう！　卒業までの期間はわずかしかない。はたして好きな女の子のハートを射止め、晴れて魔法使いとして卒業できるかな？



変更点1 イベント&新規CGを大幅に追加!　シナリオも一部変更!

「スペシャル」では前作のものに加え、新たなイベントやＣＧが多数追加されている。学園生活で起こるイベントや、女の子とのデートイベントが増え、短い期間ながらもより充実した学園生活になっている。また前作で明らかにされていなかった謎の遺跡や、世界の温暖化に関する秘密が、本作で一部判明する。グラフィックパターンも増え、通常画面に表示されるキャラクターの会話時の表情なども豊かになり、イベントのグラフィックでは四季折々の女の子とのデートシーンなどが新たに追加された。さらに卒業時の告白シーンやオープニング、エンディングは新たなものが描き起こされているぞ。



▲前作の前半部にあたる初等部の時期は、主人公の思い出としてアルバムを見ることで語られている。



▶オープニングは、主人公のナックが、転入先から学園に戻り、みんなと再会するシーンを描いているのだ。ノイシュも待っているぞ。

変更点2 育成システム、スケジュール入力も一新。操作感も変わった!

システム面も細かい変更が加えられている。スケジュール入力画面で学園行事などが表示されるようになったのを始め、育成パートでは、１教科につき変化するパラメータが１種類になるなど、より簡単になったのだ。



▲どの能力値を伸ばすか、操作しやすくなった育成画面。能力値の増減は左上に表示される。



▲今回は２カ月に一度能力テストがある。赤点を取ると退学になってしまうぞ。



▶学園行事や女の子の誕生日が表示されるようになり、予定を立てやすくなった。

ますます広がる『エーベルージュ』の世界

本家のパソコン版に始まり、コンシューマへの移植や小説、ラジオドラマと、メディアを超えて展開する「エーベルージュ」ワールド。今回紹介した「エーベルージュ スペシャル」を始め、今後も、さまざまな分野での展開が予定されている。ここでは、その魅力的な世界の最新情報を紹介しよう。

7社合同「ワーランドプロジェクト」発進

１月28日、ゲームソフト「エーベルージュ」を中心にしたメディアミックス事業「ワーランドプロジェクト」が発表された。パソコン版の発売元である富士通を含めた７社がラジオドラマやＣＤ、コミック、そしてゲームソフトなどを展開していく予定なのだ。



▲発表会には、声優の三石琴乃さんや豊口めぐみさんも駆けつけたぞ。

パソコン版「エーベルージュ２」も発売

３月６日にはパソコン版「エーベルージュ２」が発売される。１作目から３年後の学園で、新たな主人公による物語が始まるのだ。



ラジオドラマも絶好調！

「エーベルージュ」のラジオ番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」が文化放送他全国６局ネットで放映中。パーソナリティを務める人気声優、三石琴乃さんの楽しいトークや番組内で放送している、１作目を描いたラジオドラマ「トリフェルズ魔法学園物語」が人気を呼んでいるのだ。

※画面はすべて開発中のものです。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 6

光栄から期待の新作大挙登場！

歴史SLGでおなじみの光栄が放つ、入魂の3タイトルを特大スクープ！　気になるラインナップは3DACT『DESTREGA』、ファンタジーRPG『Zill O'll』、そして、伝奇S・RPG『封神演義』。今回は各タイトルの内容をダイジェストで紹介していこう！

DESTREGA デストレーガ

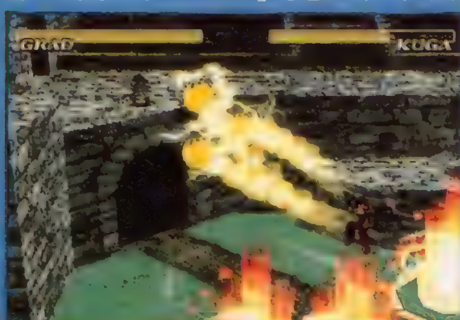
『三國無双』の流れをくむ魔法対戦ACT

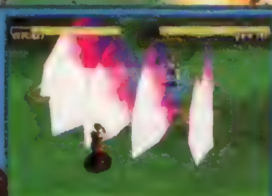
この作品は「三國無双」の開発チームが贈る、ド迫力の3DACTだ。総勢12名ものキャラクターたちは、千年の時を経て蘇った禁忌の力「レリック」を巡って、3D空間を舞台に激しいバトルを繰り広げる。ここで特に注目したいのが、独自の操作体系をもつ魔法攻撃だ。コマンド重視だった従来の格闘ACTに対して、魔法攻撃は「速さ」「力」「拡散」の3つのボタンを押すだけという簡単な仕様。プレイヤーはボタンを連打したり組み合わせることで、魔法の特性を自由に調整できるため対戦プレイでは奥深い駆け引きが楽しめる。また、ストーリーモードでは操作するキャラクターが次々と入れ替わるという展開のため、すべてのキャラクターの魅力を余すことなく味わえるのだ。



Grad グラッド

本作の主人公で、かつて人々にレリックを与えたという、力を操りし者(繰者)の末裔。迫害を逃れ山奥で暮らしていたが、やがて動乱へと巻き込まれていく。





▲[illegible]り、激しい雷の魔法が宙を駆ける！



▲接近戦で魔法を[illegible]は、圧倒的な迫力が味わえる。

◀もちろん、スピーディーな技と[illegible]も魅力の一つ。



Serea セレア

グラッドと同じく繰者の家系に生まれるが、内乱で家族を失う。遊牧民に助けられて生活を共にしていたが、ある繰者の呼びかけに応じて戦いに身を投じる。

DESTREGA
デストレーガ

秋予定 ACT	▶光栄	▶価格未定
	▶MC(ブロック数未定)	

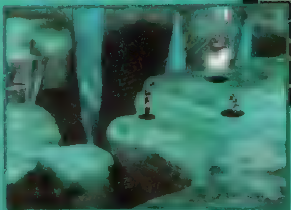
Zill O'll ジルオール

「Zill O'll」はプレイヤーが自由に冒険を選び、自分だけの冒険物語を紡いで行くという新感覚のファンタジーRPGだ。プレイヤーの行動は周囲の人々に影響を与え、果ては世界の歴史すら動かすことさえある。その結果、最終的な冒険の目的や敵などがプレイするたびに変化して何度でも新鮮な感覚で楽しめるものに。

キャラクターデザインは末弥純を起用

末弥純氏は「ウィザードリィ」シリーズのモンスターデザインなどを手がけており、独特なタッチで描かれる繊細な作品は見た者を惹きつけて放さない。





▲「ソウルード」と呼ばれる魔法陣を戦闘に使うこともできる。
◀フィールド上の敵と接触すると戦闘に突入だ。



主人公
男&女
キャラクターの設定はプレイヤーの思いのまま。冒険や戦闘を通じて得られるさまざまな「ソウル」を宿すことで、魔術師や英雄などの特性が形作られる。

シナリオフリーのファンタジーRPG

Zill O'll
ジルオール

秋予定 RPG	▶光栄 ▶価格未定
	▶MC(ブロック数未定)

封神演義
ほうしんえんぎ

中国の娯楽物語「封神演義」が、迫力満点のS・RPGとなって登場！ プレイヤーは仙界の道士・太公望となり、妖女妲己の手から民衆を救うために戦う。高低差の激しい立体的なステージは、堅牢な要塞や怪しげな符陣など実に多彩。地形さえも歪める強力な術のぶつかり合いなど、痛快なバトルが楽しめるぞ。

岡崎武士のキャラが魅力！

「精霊使い」でおなじみの人気イラストレーターで、繊細な画面に魅了されたファンは数知れない。ゲーム制作は今回が初参加。



太公望
たいこうぼう
崑崙山で修行していた道士。師匠である元始天尊の命を受けて、人間界に突如広がった邪気の原因を探る。正義感が強く、困っている人を見過ごせない性格。

妲己
だっき
大国を治める皇帝・紂王の妃。見た目は絶世の美女だが、実は千年を生きる狐の精にとり憑かれており、紂王を手玉に取ってさまざまな悪行を繰り返す。



△太公望たちの行く手には、魑魅魍魎が待ち受ける……。



▲自由なカメラワークで、地形や高低差も一目瞭然。



▼絶大な威力を秘めた仙術が発動！

光栄初の封神演義ゲーム化!!

封神演義

夏予定 S・RPG	▶光栄 ▶¥6,800(予)
	▶MC(ブロック数未定)



戦慄のハードボイルドACT、再始動！

メタルギア・ソリッド

年内(予) ACT	▶価格未定 ▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

リアルな緊迫感を徹底的に追求したエンターテイメント大作『メタルギア・ソリッド』。今回も待望の新着画面などで、この注目作をチェックする!!





STORY

テロリストに占拠された米軍の核兵器保存庫を解放するという任務を与えられたソリッド・スネーク。保存庫には数多くの人質が囚われており、しかもテロリストたちは現代最強のハイテク特殊部隊「FOXHOUND」。そんな圧倒的に不利な状況のなかに、ソリッドは単独で乗り込んでゆく……。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

メ タ ル ギ ア・ソ リ ッ ド

  ※画面は開発中のものです。

新着CGとともに主要キャラクター5人を再チェック!

今回の『メタルギア』には、個性豊かなキャラクターが多数登場する。主人公のソリッドをはじめ、その最大の敵となるリキッド、人質として囚えられている女性兵士メリル……などなど。そんなキャラたちが繰り広げる、複雑かつ人間性にあふれたドラマも、本作の注目要素の1つとなっているのだ!



Solid Snake

ソリッド・スネーク
(CV:大塚明夫)

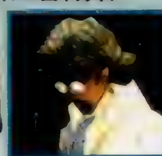


元FOXHOUND部隊隊員。どんな場所にも潜入していく、「不可能を可能にする男」。



Ota-com

オタコン
(CV:田中秀幸)

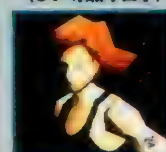


アームズテック社の開発員。兵器開発に天才的才能を持つ。日本のアニメが好きらしい。



Meryl Silver-burgh

メリル・シルバーバーグ
(CV:寺瀬今日子)

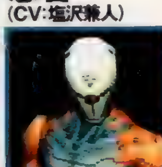


現FOXHOUND隊員。今回の事件当日に入隊するが、人質として囚われてしまう。



Cyborg Ninja

サイボーグ忍者
(CV:塩沢兼人)



ソリッドをつけ狙う忍者型の人造人間。味方なのか敵なのか、すべてが謎に包まれている。



Liquid Snake

リキッド・スネーク
(CV:銀河万丈)



傭兵や殺し屋など闇の世界で多くの実戦を積む。現FOXHOUNDのリーダーで、今回の事件の首謀者。

豪華キャストによるセリフの収録も完了!

ついにキャストが決定した『メタルギア』。アフレコも、昨年のうちに都内某所にて終了したぞ。気になる顔ぶれは上で紹介している以外にも、ドクター・ナオミ役に鶴ひろみ、ロイ・キャンベル役に青野武など、いずれもアニメや洋画などで活躍している豪華声優ばかり。声の演出にも要注目だ!



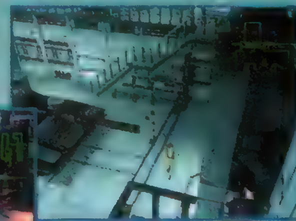
▲アフレコ風景。出演者たちの熱のこもった演技もゲームを盛り上げそうだ。



新着画面から未だ知られざ

今回コナミから入手した画面写真により、２つの場所の存在が明らかになった。１つは中央に戦車が置かれた格納庫らしき場所。そしてもう１つは、大小さまざまなミサイルが保管されている弾薬庫と思われる場所だ。今後も、このようなさまざまな場所への潜入場面が公開されていくことになりそうだが、そんな各ポイントで、主人公ソリッド・スネークはどのように戦っていくのか？　ここでは新着写真をもとに、本作の多彩なシステムに迫ってみるぞ。





▲中央にある戦車は乗れるのだろうか？　ソリッドがこの戦車に乗って戦う、なんてことも……？

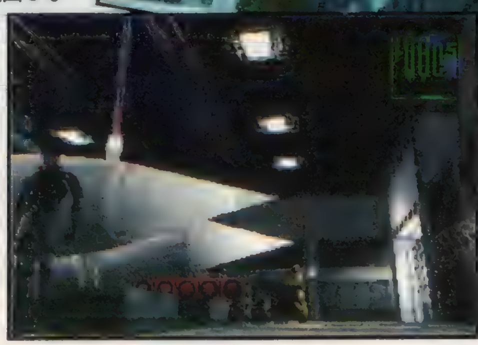
◀巨大なミサイルと小型のミサイル群が置かれている弾薬庫。２基の巨大ミサイルは核兵器か!?

画期的な視点「ビハインドモード」の詳細が判明！

今回紹介している画面写真のほとんどは「ビハインドモード」で撮影されている。この「ビハインドモード」は、プレイヤーが任意に変更できる視点の１つで、特殊な条件でのみ使用できるというもの。〝ビハインド〟という名前が示す通り、物陰にソリッドが隠れた状態になり、背後の様子を確認できるのだ。写真からも強烈に感じとれるように、アクション映画さながらの緊迫した雰囲気が漂うこのモードは、あらゆる状況に応じてベストなカメラアングルにもなるとのこと。ゲームの鍵を握る重要な視点となるのは間違いなさそうだ。

背後の敵の様子をさぐれ!!





▲障害物などが多く、周囲の状況がわかりづらいときには、迷わず「ビハインドモード」に視点を変更。周りの状況がひと目でわかるアングルに画面が切り替わるのだ。

◀ミサイル越しに徘徊する敵の様子をさぐる。ここでワザと物音を立てて、敵をこちらにおびき寄せることも可能。戦略的にも使えるのだ。

CHECK!

現在までに判明している視点は計４つ！

プレイヤーは以下の視点を随時変更しながら、ゲームを進めることになる。

主観モード



▶ソリッドの見た目で周囲を見ることができる。この視点では、ソリッドの移動はできない。

俯瞰モード



◀フィールドを斜め上から見下ろしたような視点。これが、通常のゲーム画面での視点になる。

イントルードモード



▶ダクトの中など、俯瞰モードでは見ることができない場所に入ったときにこの視点になる。

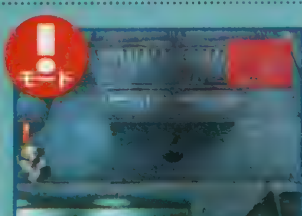
ビハインドモード



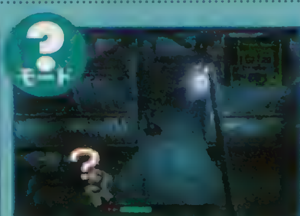
◀今回紹介している視点。もっとも緊張感にあふれた視点になりそう。使用場所は限定されそ

もしも敵に気づかれると…

ソリッドが敵に気づかれると、「！モード」か「？モード」になる。「！モード」とは、敵が完全にソリッドを発見したこと、「？モード」は、敵がソリッドのたてた物音などに反応し、ソリッドのいる方向を意識していることを表す。各モード後にとる行動によって、その後の展開も変化していく。



▲振り返った敵に発見された！　仲間を呼ばれてしまうかも……。



▲ソリッドのいる方を怪しんでいる。待ちぶせして奇襲することも可能？

る『メタルギア・ソリッド』の実体に迫る!

画面表示からシステムを考察

リアルタイムにゲームが進行する『メタルギア』では、画面から得られる情報のみがプレイヤーの味方となる。周囲の状況はもちろんのこと、各画面表示にも十分注意を払わないと、簡単に命を落としてしまう可能性も出てくるのだ。そこで、この画面表示から認識できる情報を紹介しつつ、本作のシステムを簡単に検証してみよう。



マップ

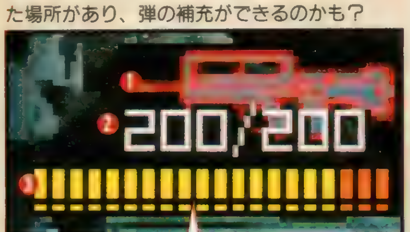
現在ソリッドが置かれている状況を平面的に確認できるのが、このマップ。ここでは、現在ソリッドがいる場所やその周辺の地形、敵の位置、敵の視界を確認することが可能だ。また、状況によってはマップが赤くなり、作戦のタイムリミットが数字で表示されることもある。常に確認すべき画面表示なのだ。



❶［白い点］ソリッドの位置を表示。❷［黄色い点］敵の位置を表示。❸［青い部分］敵の視界（視野）を表している。

武器ステータス

ソリッドが入手した武器の弾数や形状を確認できるのが、この表示だ。弾数が表示されるということは、どこかに予備の弾丸などが置かれた場所があり、弾の補充ができるのかも?



❶武器の簡単な形状を表している。
❷武器の現在の所持弾数（左）と最大弾数を表示。
❸弾の形状をしたグラフで装弾数を表している。

敵の接近をグラフィックとマップで確認!

各視点から見て取れる状況やマップで、敵の位置、様子を確認したら、あとの行動はプレイヤー次第。ここでは敵との遭遇後に起こる展開の例を紹介する。



発見される!



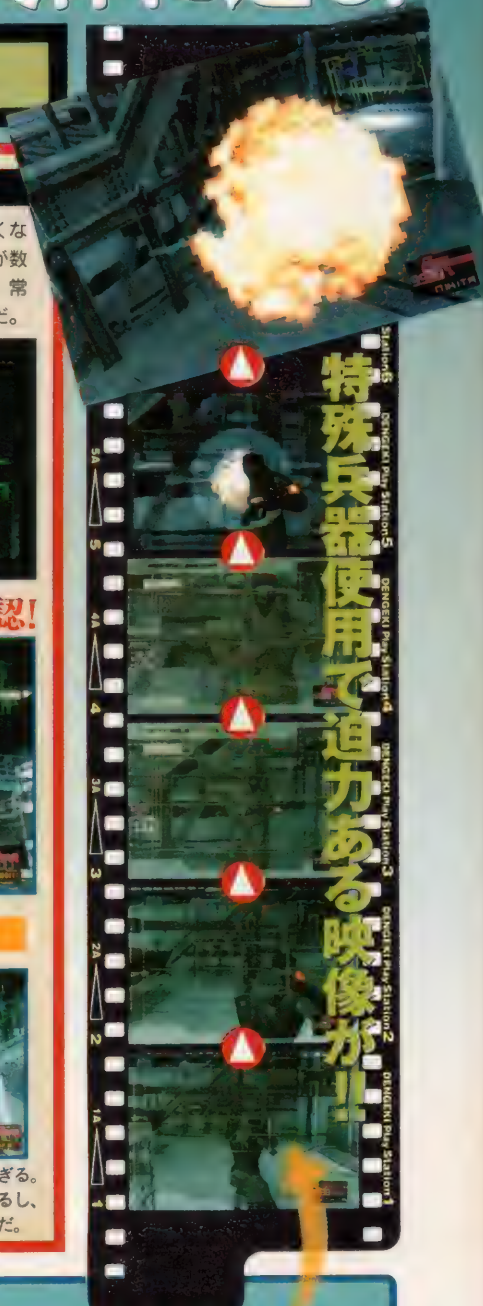
▲移動途中などに敵の視界に入ってしまうと"発見"され、戦うはめになる。敵は複数……不利か?

やり過ごす…?



▲敵がソリッドの脇を通り過ぎる。このあと、逃げることもできるし、背後から攻撃することも可能だ。

特殊兵器使用で迫力ある映像が!!



もちろん特殊な武器も存在!

マシンガンなどの銃器以外にも、ミサイルや爆弾など特別な武器を使うことが可能。これらの武器を使用すると、通常の武器による攻撃とは異なり、攻撃が敵にヒットするまでの映像が大迫力で流れるのだ。この演出が取り入れられたことにより、臨場感にあふれた戦闘シーンを楽しむことができるようになっているぞ。

FIM-92A スティンガー 対空ミサイル



▲携帯型の対空ミサイル。戦闘機や戦闘ヘリを撃墜するなど、脅威の威力を持つ。

C4 プラスチック爆薬



▲遠隔操作で爆発させることのできる小型爆弾。壁や床などに設置することができる。

リモコンミサイル



▲ニキータミサイルとも言われる誘導弾。カメラを内蔵し、偵察用にも使用される。

ウワサの純愛SLGの最新情報!!

発売まで、ついに1カ月弱と迫った『みつめてナイト』。何かと情報の少ないタイトルだけど、電撃では発売までしっかりフォローするのでお見逃しなく！



みつめてナイト™





▶『みつめて～』には、魅力的なサブキャラクターも多数登場。メインキャラに劣らない個性派揃いだぞ

みつめてナイト

3/19 育成SLG	▶¥6,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)

さて、今回も恒例となった新キャラクター紹介に始まり、今まで謎に包まれていた女の子同士の人物相関図を紹介していくぞ。後半では、『みつめて～』の特徴の1つでもある「デートの仕組み」について細かく解析してみる。特に「ダブルハプニング(二重約束)」などでの女の子の2択は、1度でも『みつめて～』をプレイしていないと避けられない難関となるだろう。本番で戸惑わないように、今からしっかりと予習しておこう。

今回のNewフェイスは、この2人だ!!



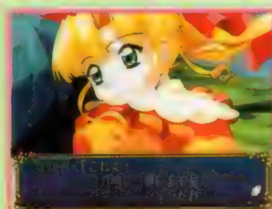
気高く美しき王女。でも実は、ただのわがまま娘…？

プリシラ・ドルファン



10月26日生まれ／16歳／O型

名前と格好を見ての通り、ドルファン国のお姫様。一般人と接することを好み、自分から民衆を慰問することもしばしば。民衆から好かれる反面、王室での評判はイマイチ良くないようだ。



▲相手は王女様。いったいどうやって知り合って、どんなデートになるのか？



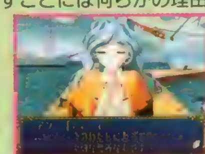
▲アンは歌が得意らしく、その歌声には、聞く者の心を癒す力があるらしい。

すべてが謎に包まれた美少女

アン

生年月日、年齢、血液型不詳

アンという名前以外、一切経歴がわからない。別段、記憶喪失というわけでもないようで、隠すことには何らかの理由があるらしい。非常に恥ずかしがり屋だが、こと恋愛に関しては、前向きな少女である。





早わかり! 主人公を取り巻く人間相関図

その1
ドルファン学園編

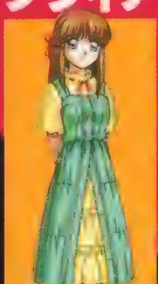
これまでの記事では、各女の子のプロフィールをバラバラに紹介してきたために、イマイチ主人公を取り巻く環境というのがわからなかった人も多いハズ。そこで、今回は「ドルファン学園」に限定して、相関図というのをまとめてみたぞ。こうして並べてみると、一目瞭然！「実はこうなっていたのか」と再発見する部分もあるぞ。



初めての人に贈る 女の子 プロフィール紹介!

上の補足の意味を込めて、過去に紹介した学園の女の子をもう一度紹介しよう。1人、生徒じゃない人もいますけど(笑)。

ソフィア・ロベリンゲ



15歳。歌を愛するおとなしい少女。父の抱える借金のため、ジョアンと仕方なくお付き合いさせられる悲劇の娘。全国のソフィアさんファンは、1日も早く彼女を幸せにしてあげよう。

ハンナ・ショースキー



15歳。ショートカットが似合う、ハンナ。自分のことを「ボク」と呼ぶ、明朗快活な女の子で友だちも多い。スポーツ全般が得意らしいので、体力に自身のあるキミにはお似合いかもね？

レズリー・ロピカーナ



15歳。絵を描くのが好きな、少し斜に構えた感じがするレズリー。彼女にときめいちゃってるキミは、その無愛想な仮面の裏に隠された、"素顔"を引き出せるように努力しよう。

ロリィ・コールウェル



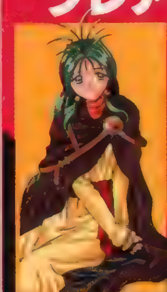
12歳。レズリーを姉のように慕うロリィは、学園の中等部に通う。「白馬の王子さまが迎えにくる」のを待つ夢見る少女でもある。キミはロリィの王子さまになれるかな？

リンダ・ザクロイド



15歳。国内でも有数の財閥、「ザクロイド家」の令嬢。こう見えても、成績優秀、スポーツ万能で、容姿も合わせて「パーフェクトお嬢様」と言えるのだが、少々性格に難がある。

クレア・マジョラム



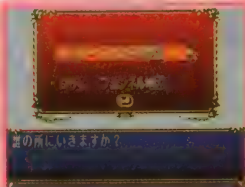
27歳。彼女は、主人公が通う、養成所の教官の奥さん。年相応の落ち着いた雰囲気の大人の女性だ。でも、ここに名を連ねるってことは、まさか恋愛の対象ってことなのだろうか？



実録！ キミならどうする？ 恐怖のダブルハプニング

デートの約束

女の子と約束を取りつけてデートをする。いわゆる恋愛モノによく見られる光景だが、この「みつめて〜」では、それだけじゃ終わらない。なんと、最初に誘った相手との待ち合わせ場所に、別の女の子が現れる場合があるのだ。ここでは、そんなハプニングの仕組みを、レズリー（先に誘う）とロリイ（後から登場）に見立てて、説明していこう。



▲何はともあれ、「デートに誘ってOKをもらっていること」が今回の記事では、大前提になっている。

Check 1 別の子が登場

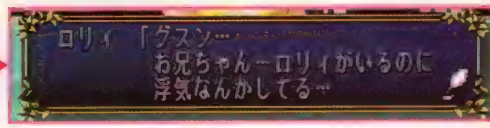
当日



Check 2 相手の感情値は？

正直に言う

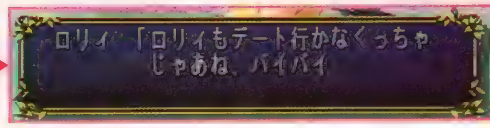
大好き



好き

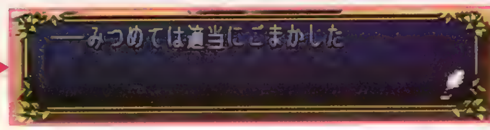


普通



適当にごまかす

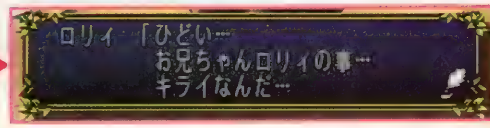
普通



好き



大好き



誘いをかける



と呼ばれないための5つのCheckPoint

さて、大体のデートの流れは、上の図に示した通り。では、実際にはどんな要素が、イベントに影響しているのだろうか？　5つのチェックポイントを挙げてみたぞ。

Check 1 約束した場所（探した場所）に別の女の子が登場！

確かにこの時点で、ほかの女の子が現れなければ万事OK。実は、ここで出現する女の子は、ある程度主人公に好意を寄せている（嫌いではない）存在。つまり、たくさんの子に手を出していると、当然こういったハプニングも多くなる。男の甲斐性…か？



▲何もこんな場所でバッタリ会わなくても…。



▶どう対処するのがベストかを、考えよう。

Check 2 相手の感情値によって対応は変化するぞ

別の子に出会ってしまったとき、何と言うにせよ、そのときの相手の感情というのは非常に重要。物事を穏便に済ませたいなら、要チェックだ。



▲セリフのニュアンスなどからも、相手の感情は読み取ることができる。



泣く

怒る

無関心

無関心

疑う

疑う

無事(?)にデート終了

Check 3 本命とデート

おなじみ3択もあるぞ

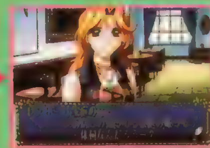


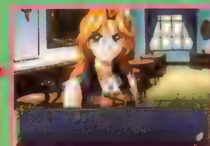
◀デートが始まってしまえば、今までの前振りはいっさい関係なし。



▶ここの3択で、相手が受ける印象（感情値）が変化していく。









◀どういう道筋を通ってきたにしろ、デートそのものは普通の場合と大差はない。



▶デートの最後には、上の囲みと同じく、3択なども、もちろん用意されているぞ。



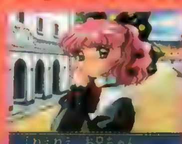


▶▼浮気が発覚!? ジト目で睨まれるの図。

Check 5 浮気がバレて…

Check 4 別の子とデート

それなりに楽しんで…



▶別の（当初の予定でない）子を誘った場合も基本は同じ。



◀できれば、好印象を与えたままデートを終わりたい。

大激怒!!



Check 3 さて、本命の女の子とのデートを楽しもう

ともあれ、デートが始まってしまったら、楽しまなきゃ損だ。そもそも、最初に誘った（おうとした）のはこの子なのだから。この子とのデートを成功か否か決めるのは、デート中の3択だけ。もう1人への対応は関係ないぞ。



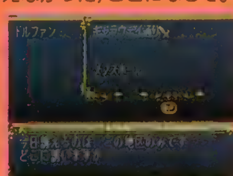
▲どこに誘えば、相手は喜んでくれるのか？



▶好みの場所を知るのも、重要なポイント。

Check 4 その場の勢いで別の子を誘うもよし

本命の子に申し訳ないと思いつつも、ついつい目の前の女の子とデート。これも、通常のデートと同じように処理される。もちろん断られることもあるが、そのときは休日を潰す（誘えなかった）ことになるぞ。



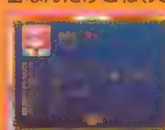
▶基本的に、即日デートと同じ扱いなので、誘う場所が限定される場合が多い。当然、断られる場合もある。

Check 5 二兎を追う者は…悲劇の結末（泣）

対応が悪ければ、もう一方の女の子に嘘がバレてしまうこともある。当然、信用はガタ落ちだ。こうならないためにも、今回の図を見ながらうまく立ち回ろう。もっとも、浮気しないのが一番なんだけどね（笑）。



▲誘いそのものが空振りに終わってしまうのも、かなり寂しい。



▲この手のイベントのあとは、女の子の感情値のチェックを忘れずに



ついにサンプルロム入手!!

今回は急遽届いたサンプルROMをもとに、気になるゲームの流れを解説していこう。発売日が３月19日から26日へ１週間ずれてしまったけど、僕らの熱い想いは変わることがないよね!

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2
彩のラブソング
3.26(予) AVG ▶¥5,800(予) ▶コナミ ▶MC(1ブロック)

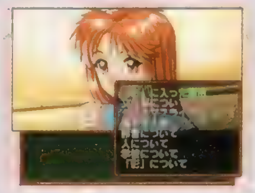
『虹色～』とはひと味もふた味も違う内容!

ゲーム開始から３日間のハイライトシーンを公開

『彩のラブソング』は、高校２年の９月25日から、文化祭が行われる10月11日までの17日間の物語となる。主人公は、校内でも人気の高いアマチュアバンド「彩」のギタリストだ。２週間後の文化祭で催されるバンドコンテストに向け、練習と新曲作りに励んでいる。しかし周囲の期待とは裏腹に、自分の曲に対する迷いと焦りが大きくなっていた。そんなとき、片桐彩子という女生徒に出会うのだ。



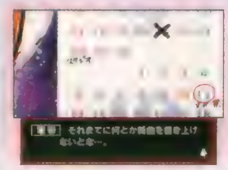

◀▼バンドのベースを担当している巧実は女の子にモテモテ。そしてなんと、片桐さんと同じクラスらしい。しかも、なんか親しげに話しているぞ!?



◀『虹色～』と同様の操作で会話ができるぞ。



▼う～ん、悪気はないんだろうけど、ちょっとキツイよ片桐さん。



▲前作と同様に、自分の部屋ではカレンダーが見られる。

印象はマイナス最悪な２人の出会い

新曲を作る主人公に、突然声をかけてくる片桐さん。くったくなく話しかける片桐さんに対し、曲作りがうまくいかない主人公は投げやりな受け答えをしてしまう。そして、片桐さんが言ったショッキングなひと言に、主人公はますます自信を失ってしまうのだ。



▼鈴音ちゃんから「片桐さんのこと気になるんですか？」と質問される。どう答える？

衝撃のひと言!!



▲片桐さんにこんなセリフを言われるなんて！



▲なんか鈴音ちゃんと主人公がイイ感じ？ これは予想外の展開だよね。

きらめき高校は文化祭前のお祭り騒ぎ!

誰もかれもが文化祭の準備に精を出し、きらめき高校全体がちょっとしたお祭り騒ぎになっている。そんな中、サブキャラたちにはどこで会えるのか、そしてどんな文化祭を迎えようとしているのか、チェックしてみたぞ。

藤崎詩織



詩織は文化祭実行委員に選ばれ、毎日ミーティングに忙しいらしい。授業が終わってすぐなら話すことができるぞ。

如月未緒



如月さんは文芸部の部室に行けば会える。放課後は、文化祭に向けての詩集作りに励んでいるのだ。

紐緒結奈



科学部の紐緒さんに会える場所は、もちろん科学部部室。自慢のレーザー砲とともに文化祭への野望を語ってくれる。

『彩〜』のオリジナルなゲーム進行を紹介!

平日の１日はこんな感じで進行していくぞ!

この『彩〜』は『虹色〜』とゲーム進行が少し異なる。『虹色〜』は放課後の部活動がメインだったが、今作では昼休みの新曲作りと放課後のバンド練習がメインになるのだ。

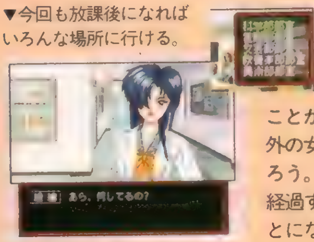
昼休み

前作では「虹弁」など特別なイベントのみが昼休みに登場したが、今作は毎日新曲作りに時間が当てられている。いろいろと試行錯誤して、バンドのメンバーを納得させられる曲を作るのだ!



◀片桐さんとの直接的な出会いは昼休みの屋上。

放課後



▼今回も放課後になればいろんな場所に行ける。

放課後は前作と同様に、いろんな場所に足を運ぶことができる。ここで片桐さん以外の女の子と出会うことになるだろう。もちろん、ある程度時間が経過するとバンド練習に向かうことになるけどね。

バンドの練習

正式なクラブに所属しているわけではないので、バンドの練習は屋外で行っている。ちょっとした公開練習のような形になっているので、バンドの(大半は巧実の)ファンが見学に来ていることもある。



◀練習は何度でもできるわけじゃないぞ。

帰宅後



◀好雄以外に２人も男子が増えた。バンドのメンバーだから鈴音ちゃんにもＯＫ。

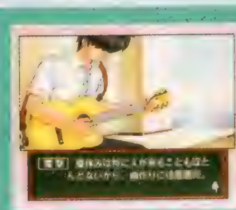


▶ＣＤとラジオが聴けるコンポも健在。今回もここをクリックすると…。

序盤の帰宅後は電話をかけることがメインになる。またまた好雄のお世話になるわけだ。セリフ回しも前作とは微妙に異なるので、違いを見つけるのも楽しいぞ。

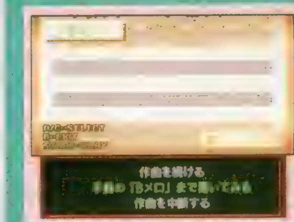
新曲作り

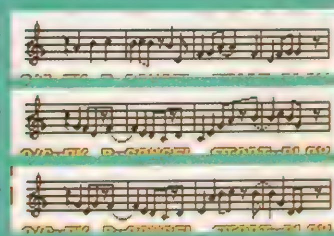
文化祭のコンテストで演奏する曲は、キミの手に[illegible]られている。昼休みを利用して[illegible]その部分を作っていくわけだが、[illegible]の知識がなくても大丈夫。[illegible]



▲曲作りは[illegible]

フレーズを選んでサビの部分を作ろう

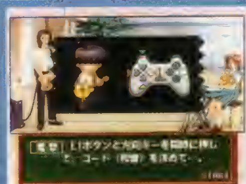




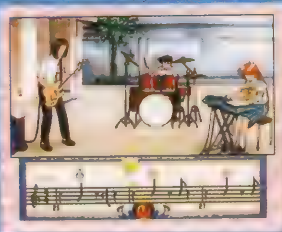
[illegible]

ギターゲーム

このゲームのメインとなる[illegible]ゲームがこの「ギターゲーム」だ!! 方向キーとボタンを駆使して、リズム通りに音を刻んで演奏していくものだが、操作はいたってシンプル。音を良く聴いてタイミング良くボタンを押すだけで、ちゃんと曲を演奏することができるぞ。昼休みに作った曲もこの操作で演奏して、バンドのメンバーに聴かせることになる。あまりにもへたな演奏をしてしまうと、メンバーからは何の評価も得られないことになってしまうのだ。



▶2つのボタンを[illegible]押すだけの簡単操作だ。



▲[illegible]を押すことが必要だ。

リズムに合わせてキー操作

[illegible]



秋穂みのり



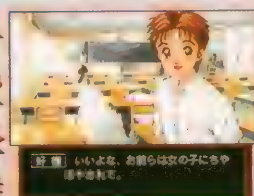
サッカー部マネージャーのみのりちゃんは移動中の中庭で登場。サッカー部代表でバンドコンテストに出場するらしい。

朝日奈夕子



朝日奈さんは移動中の廊下で登場する。最初は名前もわからないまま、何回か廊下でぶつかることになるぞ。

早乙女好雄



親友の好雄は同じクラスということもあり、ちょくちょく話しかけてくる。主人公に内緒で、あることを計画するが…。

伊集院レイ



今年の文化祭の目玉であるバンドコンテストは、なんと伊集院家の主催。得意顔で主人公の前に現れるのだ。



鉄拳3 TEKKEN 3

アーケード版が登場してから10カ月以上経っているのに、今なおゲーセンで対戦が盛り上がっている『鉄拳3』。97年を代表するこの3D対戦格闘ゲームを、PS版の最新画面とともに紹介していこう。PS版発売まであと1カ月の辛抱だぞ!

『鉄拳』や『鉄拳2』はPSと互換性のあるシステム11という基板上で動いていた。一方、『鉄拳3』はシステム12というその上位基板上で動いている。この2種類の基板には大きな能力差があることから、一部のPSユーザーから『鉄拳3』のPS移植を不安視する声があがっていたのも事実。だが、そんな不安も右の5つの写真を見れば一瞬にして吹き飛んでしまったはず。それだけPS版のクオリティは高いのだ。PS版『鉄拳』の発売と同時に火がついた"鉄拳ブーム"は、アーケード版『鉄拳3』を経てPS版『鉄拳3』でさらに爆発的なものになると言っていいだろう。

鉄拳3

3.26 格闘ACT	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)/AC(デュアル ショック)

鉄拳3を象徴する8つのキーワード!

過去の「鉄拳」シリーズでもお馴染みのシステムから、今回「3」で初めて採用された新システムまでを8つのキーワードと一緒に紹介していこう。これらはどれも「3」を語る上で外せない、ゲームの魅力に直結しているシステムだ。このゲームをやり込んだ人も、改めてこれらのシステムについて考えることで、「3」の魅力を再発見することができるはず。シリーズを重ねるごとに進化してきた「鉄拳」だけに、決して必要以上に複雑になってはいない。だから、ゲーセンで1度も「3」をプレイしたことのない人も、心配することなくPS版を楽しみにしていてほしい。

1 ガード不能技

出るまでに時間はかかるものの、大きなダメージを与えることができる攻撃のこと。その名の通り、ガードが役に立たない(ガードしていても当たってしまう)のが特徴だ。対戦時に当てるのは難しいが、COM戦では間合いなどを調節することで高確率で当てることができる。ガード不能技は全キャラに用意されているのだが、一部のキャラは複数の技を使い分けることもできる。写真はその代表格である吉光の毒霧。このように上段判定(しゃがまれると空振りする)のガード不能技も少なくないのだ。



2 10連コンボ

10もの技を連続して繰り出す、『鉄拳』の代名詞ともいえる連続攻撃のこと。ただし、最初の技が当たったからといって、必ず残り9個の技も当たる訳ではない。ところどころにスキがあるため、そのタイミングに反撃することで10連コンボを止めることができるからだ。「2」以降は技の分岐も登場し、より複雑な駆け引きが楽しめるようになった。

本誌では今回も「リズムで覚える10連コンボ」という、初級者でも10連コンボを楽に出せるテクニック集を紹介する予定です。お楽しみに(笑)。



3 投げコンボ

いくつもの投げ技や関節技を連続して決めるという、言ってみれば投げ技版の連続コンボ。ただし、これを使えるのはニーナやキングなど、ごく一部のキャラに限られている。主に打撃技で構成されている10連コンボと違い、投げ技中心で構成されている関係で、すべて決まったときの威力は半端ではない。とはいえコンボの途中で投げ抜け(右ページの6を参照)することもできるので、冷静に対処できれば大ダメージを受けることもないだろう。10連コンボ同様、技の分岐が設けられている。



4 空中コンボ

浮かせ技(これは正式名称ではなく、あくまでも俗称)を当てて相手を空中に浮かせた後、様々な打撃技で追い打ちしていくのが空中コンボだ。空中にいる間は何もできないので(オーガ2のみ空中制御が可能)攻撃側が好き勝手に攻撃できる数少ないチャンスといえる。浮かせ技にはアッパー系の技やジャンプキック系の技、キャラ固有の技がある。これらをいかにうまく当てるかが勝負のポイントとなってくるだろう。なお、「3」では地面に落ちた瞬間に受け身を取ることもできるようになった。

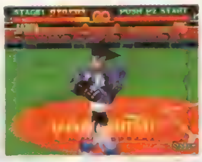


『鉄拳』シリーズのストーリー的な流れを再検証!!

『鉄拳』

●'94年12月アーケード登場
●'95年3月PS版発売

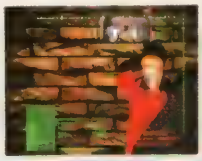
史上最強の格闘家を決定する〝ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメント〟の記念すべき第1回大会。出場キャラは三島一八、ポール・フェニックス、キング、ニーナ・ウイリアムズ、ジャック、マーシャル・ロウ、ミシェール・チャン、吉光の8人。ライバルの7人を倒した後、各キャラごとに異なる中ボスと戦うことになる。ラスボスは大会の主催者でもある三島平八。PS版にはオリジナルムービーが豊富に用いられていた。



『鉄拳2』

●'95年8月アーケード登場
●'96年3月PS版発売

打倒平八を果たし、三島財閥の総帥の座についた三島一八が開いた第2回大会が『2』の舞台。出場キャラは三島平八、ポール・フェニックス、マーシャル・ロウ、ジャック－2、ニーナ・ウィリアムズ、キング、吉光、ミシェール・チャン、風間準、レイ・ウーロンの10人。ライバルの7人（2人とは戦わない）を倒したあと、各キャラごとに異なる中ボスが8人目として登場。9人目に一八と、さらには10人目にデビルカズヤと戦うことになる。



『鉄拳3』

●'97年3月アーケード登場
●'98年3月PS版発売

第3回大会は『2』から約20年後に開かれることになる。出場キャラは風間仁、ポール・フェニックス、レイ・ウーロン、キング、ニーナ・ウィリアムズ、リン・シャオユウ、ファラン、エディ・ゴルド、フォレスト・ロウ、吉光の10人。このほかに、出現後メインキャラと同様に使用できるタイムリリースキャラが8人いる。ライバルの8人（残りのキャラとは戦わない）を倒した後に、平八（平八プレイ時は仁が出現）、オーガ1＆2と戦う。





▲ロウの代名詞ともいうべきサマーソルトがエディにヒット。冷静に空中コンボを決めよう！



▼吉光の投げ技、傀儡舞い。彼は刀の上に乗ったり、回転させて飛んだりと相変わらず個性的



▲ホールの葉桜鉄騎。相手を舞わせることのできる下段攻撃だ。すぐにダウン攻撃につなげたい



▼2代目キングのブルータルサイクロン。この技は空中コンボのとどめに使われることが多い



▲風間仁の勝ちポーズ。画面上部に見える「WINNER」と「LOSER」の表示にも注目！

5 軸移動

各キャラは前後方向（画面に向かって右＆左）だけでなく、左右方向（画面に向かって奥＆手前）にも自由に移動できるようになっている。これが軸移動だ。



前作までは軸移動技である影足を持っている平八など、一部のキャラしか軸移動することができなかった。しかし、この『3』からは基本システムとして軸移動という概念が導入されたのだ。軸移動は相手の直線的な攻撃をかわすのに役立つが、そのほかにも軸移動中でなければ出せない技も用意されている。写真はその代表例である仁の鬼殺し。

6 投げ技＆投げ抜け

ここでは右パンチ＋右キックなどの通常投げや背後投げ、キャラごとに設定されているコマンド投げ等をまとめて投げ技と呼んでいる。基本概念は『1』から変わっていないが、『3』では新しい概念もいくつか導入されているのだ（横からの投げが全キャラに用意されたし、キングなどはしゃがんでいる相手やダウンしている相手を投げたりすることもできるようになった）。投げられた瞬間に、その技に対応したボタンを押すことで、投げ技を無効化してしまう投げ抜けもできるようになっている。



7 構えの変更

シャオユウやレイ・ウーロン、ファランといったキャラは、構えを自在に変えることができる。それぞれの構えからしか出せない技も決して少なくないし、構え自体が持つ特性（体勢を低くするため、相手の攻撃を避けやすいなど）も勝負に直結してくる。彼らをマイキャラとして使う場合は各構えの特徴を知り、臨機応変に構えを変更しつつ戦うようにしよう。もちろん、敵として出てくるCOMキャラも構えを変えてくる。シャオユウらを使わない人も、大まかな構えの特徴くらいは覚えておこう。



8 モーションキャプチャー

ゲームシステムに大きく関係している訳ではないが、キャラの動きのリアルさ、スムーズさにも注目してもらいたい。このゲームではモーションキャプチャリングという技術を利用して実際の格闘家の動きをデータ化し、それをゲームに取り込んでいるのだ。鈴木みのる（プロレス）やファン・スイル（テコンドー）といった知名度の高い格闘家が協力していることを聞けば、動きの〝らしさ〟も納得してもらえるだろう。もちろん、ゲームとして成り立つように再構成したスタッフの努力も見逃せない。



ブシドーブレード弐
BUSHIDO BLADE 2

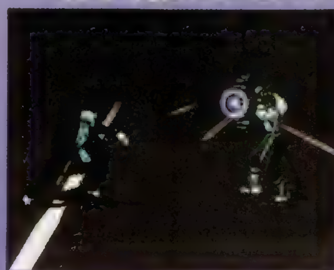
新たに判明したモードの内容から各エフェクトが意味すること、さらには「決戦の間」における捨陰党キャラのストーリー展開までを凝縮してお届けしよう。発売日も近づいてきたことだし、鳴鏡と捨陰、メインキャラとサポートキャラ、メインウェポンとサブウェポン、表と裏、陰と陽といったキーワードを本誌のバックナンバーで予習し直しておこう！

ブシドーブレード弐

3.12 ACT	▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)

発売まであと2週間！　情報はまだまだあるぞ!!

今回は「ＢＢ２」に用意されているモードについて説明していこう。これまでにもストーリーモードの「決戦の間」、２Ｐ対戦モードの「対刃の間」、団体戦形式で行なう２Ｐ対戦モードの「対抗の間」といった各モードを紹介してきたが、そのほかにもいくつか用意されているのだ。オプション設定を行なう「支度の間」では画面をモノクロにしたり、キーコンフィグを変更したりすることができる。「精進の間」では、技や動作を練習することが可能だ。そのほかにも「勝抜の間」という、ＣＯＭ相手の勝ち抜き戦も新たに用意された。自分以外の選択可能キャラが敵として出てくる関係で、最初は５人を倒せばクリアとなる。しかし「決戦の間」でサポートキャラを使えるようにすると、彼らも敵として出てくるようになるのだ。



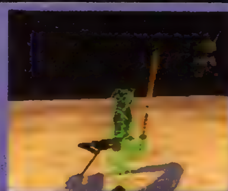
▲モノクロ画面で戦う辰美とハイウェイマン。エフェクトがカラーで表示されるようになったのだ



◀「勝抜の間」。どのキャラもステージは固定されているが、武器や登場順はランダム。

「精進の間」で剣の極意を会得するのだ！

前作の練習用モードである「稽古モード」が、「精進の間」と名前を変え、内容面でも大きなパワーアップを果たして再登場する。今回は「練習」と「模擬戦」の２種類の稽古が可能になっている。中でも注目してもらいたいのが「練習」モード。ここでは対戦相手である忍者（ＣＯＭ）に様々な行動パターンを設定できるようになっているのだ。表攻撃（[illegible]、→[illegible]）、裏攻撃（×、→×）、ダッシュ攻撃（→→[illegible]、→→×）の各項目を自由に切り替えることで「敵は表攻撃かダッシュ攻撃を仕掛けてくる」といった、行動パターンを限定した練習ができるというわけ。自信がついたら「模擬戦」での実戦練習にも挑戦しよう。



▲オウンビューの練習もできる。ここで距離感を身につけたい。



▲項目は自由に設定できる。竹刀を使っているものの、一撃必殺（一本）も健在だ。



▲緊張感あふれる「模擬戦」。何度でも戦って、敵の攻撃を見切れるようになろう。

●エフェクト（ヒットマーク）について

攻撃が決まったり、武器で防御されたりすると表示されるヒットマーク。このゲームには５色のエフェクトが用意されていて、それぞれ異なる意味を持っているのだ（暖色系の色はダメージを、寒色系の色は防御を意味している）。「ＢＢ２」では既存の格闘ゲームのように「体力ゲージ」や「ガードしたことを表す文字」等の情報が表示されない。それだけに、これらのエフェクトから情報を読み取れるようになっておこう。

赤　一撃必殺

赤は一撃必殺の印。それまでにどれだけのダメージを負っていようとも、これさえ決まれば逆転勝利が確定する。これがあるから、「ＢＢ２」での戦いは気が抜けないのだ。



◀最大の魅力である一撃必殺。今回はサブウェポンでも可能なのだ。

青　有利防御

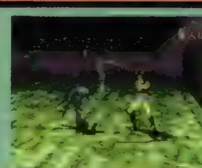
敵の攻撃を防御するには、こちらもすぐに攻撃ボタンを押す必要がある。その際に敵の表攻撃を裏攻撃で（あるいは裏攻撃を表攻撃で）防ぐとスキの小さい有利防御になるのだ。



◀敵の戦法がわかったなら、有利防御からの反撃を狙うことも可能。

緑　不利防御

敵の表攻撃を表攻撃で（あるいは裏攻撃を裏攻撃で）防いでしまうと不利防御となる。この場合、自分よりも敵の方が早く次の行動に移れるため、主導権を握られてしまうのだ。



◀不利とはいえ防御には成功している。この時点ではノーダメージ。

白　武器弾き

こちらの攻撃が敵の武器によって弾かれることを武器弾きと呼ぶ。武器がぶつかる音とともに白いエフェクトが表示されたら、すぐに態勢を整えて次の攻撃（防御）に備えよう。



◀武器がフィールド内の障害物にぶつかった時も「武器弾き」扱い

橙　ダメージ

一撃必殺以外の通常ダメージは橙（オレンジ）。いくらこちらの攻撃が深く決まっても、赤いエフェクトが表示されない限り勝負は続く。攻撃の手をゆるめないようにしよう。



◀赤と見間違えないように。橙の場合、その後も勝負が続くからだ

物語を楽しむ「決戦の闇」の流れ 捨陰党編



▶味方であるはずの捨陰党忍者を倒す源五郎　捨陰党キャラは、真っ先に彼らと剣を交えることになる。



▲捨陰党キャラを使うとまずこの場面に来る。蛇恍院で総帥から「使命に耐えられるかどうか……お前の腕、見せてみよ！」と問われるのだ。

積年の恨みを果たすべく、鳴鏡心当流の本拠地である鳴鏡館を目指す捨陰党キャラ。だが、最初に登場する敵は、なんと捨陰党の忍者たちなのだ。これは「そのキャラの実力を見定めるために、総帥が設けた試験」だと考えてもらえばわかりやすいだろう。部下である忍者の命をこのように使ってしまうところに捨陰党という組織のすごさが感じられる。見事、本部（蛇恍院）内での試験にクリアしたら、そこで初めて海を渡り、本土へと進攻していくことになる。ルートや登場するサポートキャラはキャラによって異なるが、最終目的地はもちろん鳴鏡館だ



▶源五郎が捨陰党忍者に突き攻撃を見舞う。情けをかけている余裕はない。



▶忍者をすべて倒すと、再び総帥から声をかけられる。認めてくれたのだ。

鳴鏡館側の動機

前作での戦い[illegible]によって弱体化していた[illegible]。そのことを知った[illegible]が「[illegible]絶好の[illegible]」[illegible]てきたため、鳴[illegible]としては迎撃を[illegible]。もっとも[illegible]にとっても[illegible]な存在。[illegible]ていた空蟬ら、[illegible]ことで、[illegible]ことにしたのである。[illegible]は、[illegible]くまで[illegible]してきた忍者[illegible]がこのルートを通って蛇[illegible]ことになる。

源五郎の場合



▶2面、鳴鏡館のザコ忍者を倒した源五郎の前に松虫が現れた。野太刀を持った源五郎とブロードソードを手にした松虫の行き詰まる戦いが始まった。



▶松虫に勝った源五郎の前にサポートキャラの五十八が立ちはだかる。源五郎の元師匠は「ワシが行ってやろう」と言い残し、前線へと向かうのだった。



▶登場するザコ忍者をすべて倒した五十八と、3面のボスである辰美との戦いが始まる。五十八の武器は源五郎と同じ野太刀、辰美はロングソードだ。

寒雲の場合



▶蛇恍院で捨陰党の忍者を、船着き場で鳴鏡館の先鋒部隊を倒した寒雲。新ジャックビル地下に来たところでサポートキャラのハイウェイマンと出会う



▶「この先、敵が多い。手伝おう」と言うハイウェイマンの言葉に「お前が私を手伝う？　はっ」と答える寒雲。含みのある言い方に感じられるが……



▶血まみれになりながら3面のボス、辰美と戦うハイウェイマン。果たして勝てるのか？　使用武器はハイウェイマンが槍、辰美がブロードソードだ

嬢の場合



▶海を渡り、蛇喰島までやってきた嬢。そんな彼女の前に、同門とはいえ面識のないトニー梅田がサポートキャラとして現れた。助けてくれるようだ。



▶「ハーイ、お手伝いに来たよ」と軽いノリで話しかけてきたトニーに戸惑う嬢。そんな彼女を信用させるため、トニーは1人で勝手に戦場へと向かう



▶ロングソードを持った辰美と打刀を持ったトニーとの戦い。辰美は3面のボスであるだけに、不用意に攻めると返り討ちにされてしまうだろう。

KONAMI

1998 SPRING
KONAMI GAME CHARACTER GOODS COLLECTION.

今年も春からうれしいオリジナルグッズが勢揃いしました。貴重な限定品や、新入学シーズンにふさわしい文房具まで豊富なラインナップです。

大好評のフィギュアにクリアバージョンが登場。シリアルナンバー入りの希少品だ。



3・19 On Sale



CP480
スペシャルエディションアクションフィギュア
- 素材／PVC ● サイズ／H約120mm
- セット内容／4体セット
  藤崎詩織・片桐彩子・虹野沙希・館林見晴

メーカー希望小売価格 6,800円（税別）

限定数 3,000
シリアルナンバー入り

CP481
ときめきマスコットフィギュア（クリア）
- 素材／PVC ● サイズ／H約60mm
- セット内容／12体セット
  藤崎詩織・如月未緒・紐緒結奈・片桐彩子
  虹野沙希・古式ゆかり・清川望・館林見晴
  鏡魅羅・朝日奈夕子・美樹原愛・早乙女優美

メーカー希望小売価格 3,800円（税別）

限定数 3,000
シリアルナンバー入り

おとぎ話をテーマにしたイラストが楽しい、オレンジカードとステッカーです。







CP482
ときめきステッカーセット Fairy Stories
- CDケース入り
- 白地6枚+透明6枚=12枚セット
- サイズ／W126×D10×H141mm

メーカー希望小売価格 1,500円（税別）

3・19 On Sale

限定数 3,000





CP478
オレンジカードセット Fairy Stories 第一章
● 人魚姫 ● ロミオとジュリエット ● 若草物語





3・19 On Sale

CP479
オレンジカードセット Fairy Stories 第二章
● ピーターパン ● 美女と野獣 ● 竹取物語

- 500円分オレンジカード3枚組
- 台紙サイズ／W210×H148mm

メーカー希望小売価格 各 4,000円（非課税）

限定数 各2,000

金色をふんだんに使用した豪華なカードです。



CP474
メモリアルコレクション 限定版“ゴールド”
- 1パック10枚入り

メーカー希望小売価格 300円（税別）

3・19 On Sale

CP475
メモリアルコレクション 限定版“ゴールド”ボックス
- 15パック入り

メーカー希望小売価格 4,500円（税別）

限定数 5,000

人の好みは十人十色、10色揃った便利なバインダー。



3・19 On Sale

CP489～493
コナミマルチホルダーA
- P.V.C SHEET（エンボス）
- 1シート9ポケット×10
- サイズ／W265×H315×D38mm
- カラー／ダークブルー・ワインレッド ブラウン・モスグリーン・ブラック

メーカー希望小売価格 3,500円（税別）



3・19 On Sale

CP494～498
コナミマルチホルダー B
- P.V.C SHEET（シルク印刷）
- 1シート9ポケット×10
- サイズ／W265×H315×D38mm
- カラー／イエロー・ブルー・レッド オレンジ・グリーン

メーカー希望小売価格 3,500円（税別）

コナミの人気ゲームキャラがカードで登場!「コナミコレクションカード」シリーズ。



CP459
コナミコレクションカード
「みつめてナイト」VOL.1 ボックス
● 15パック入り
メーカー希望小売価格 4,500円(税別)

スペシャルカード付きの
専用ファイル登場!
CP459
コナミコレクションファイル
「みつめてナイト」
メーカー希望小売価格 2,500円(税別)

3·26 On Sale

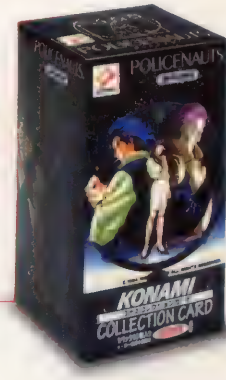


CP461
コナミコレクションカード
「がんばれゴエモン」ボックス
● 15パック入り
メーカー希望小売価格 4,500円(税別)



CP486
コナミコレクションカード
「SNATCHER」ボックス
● 15パック入り
メーカー希望小売価格 4,500円(税別)

4·30 On Sale



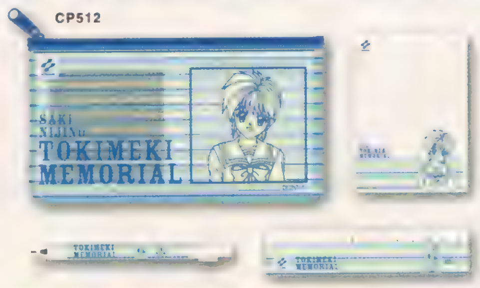
CP484
コナミコレクションカード
「POLICENAUTS」ボックス
● 15パック入り
メーカー希望小売価格 4,500円(税別)

この春、気分一新、文房具も一新。新生活を「ときめき」で始めよう。

CP511



CP512



4·30 On Sale

CP511
新入学文具セット·藤崎

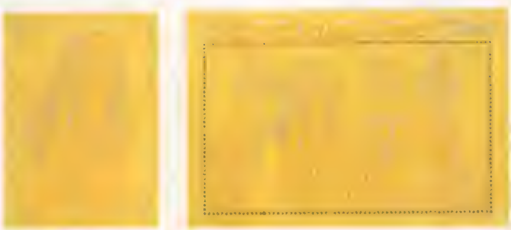
CP512
新入学文具セット·虹野

● ボールペン、定規、ペンケース、ポストイットの4点セット
● サイズ/ボールペン:約W145×H13mm、定規:W136×H32mm、ペンケース:W195×H115mm、ポストイット: W72×H102mm

メーカー希望小売価格 各 2,000円(税別)

ときめき♡わくわく♡プレゼントキャンペーン始まる!!

3月26日に発売される「メモリアルコレクションVOL.4」と「ときめきスタンプシート」に同封される応募券5枚で、抽選により各2000名、合計4000名の方に金箔カード·金箔シートをプレゼント!!
※詳しくは、対象商品内の応募要項をご覧ください。締め切り:98年5月29日到着分有効



金箔カード　金箔シート
※デザインは、変更する場合がございます

CP415



3·26 On Sale

CP469



CP415
メモリアルコレクションVOL.4
パッケージセット
メーカー希望小売価格 4,500円(税別)

CP413
メモリアルコレクションVOL.4
メーカー希望小売価格 300円(税別)
● 1パックの中に応募券が1枚入っています

CP469
ときめきスタンプシート
ファイルセット
メーカー希望小売価格 4,000円(税別)

CP468
ときめきスタンプシート
メーカー希望小売価格 200円(税別)
● 1シートの中に応募券が1枚入っています

スタンプシートをきれいに保存できる専用ホルダーも登場!



3·26 On Sale

CP499
ときめきスタンプシート専用ホルダー
● P.V.C SHEET　● 1シート2ポケット×26
● サイズ/W265×H315×D38mm
メーカー希望小売価格 3,500円(税別)

東京ゲームショウ'98春、話題のグッズを満載した「こなみるく」に集まれ!!

新宿·上尾で大人気! コナミのグッズショップ「こなみるく」が大好評に応えてスケールアップして登場します。ゲームショウ限定のオリジナルグッズも盛りだくさん。楽しいイベントもあるよ。

東京ゲームショウ'98春
主催:社団法人コンピュータエンターテイメントソフトウェア協会(CESA) 後援:通商産業省
お問い合わせ:東京ゲームショウイベント事務局 TEL.03-3591-1421
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8　開催日:3月21日(土·祝)·22日(日) 10:00〜17:00

ときめきスペシャルキャンペーン実施中!

現在発売中のNO.1 藤崎詩織からNO.12 館林見晴までの12体の「ぬいぐるみ」を集めた方は、もれなく秘密の「ぬいぐるみ」をプレゼントいたします。
●締め切り:98年3月31日消印有効
●くわしくは、NO.12に添付される応募要項をご覧ください。
※ キャンペーン対象商品であるフィギュアは、現在生産上の都合により大幅に遅れております。大変申し訳ございません。

● 発売日および商品の仕様、デザインは変更になる場合がございます。© KONAMI

コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
商品に関するお問い合わせは お客様相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
「ナンバー·ディスプレイ」を利用しています。
営業時間:月曜日〜金曜日(祝日を除く)午前10:30〜12:00/午後1:00〜5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
インターネット情報サービス ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html
98240502


KONAMI
藤崎詩織
3rd.Single 3.4wed In Store
KIDA-7641 ¥1,020 (tax in)
1. もう一度キスしよう
3. もう一度キスしよう (KARAOKE)
初回特典
オリジナル
ポケット
カード付
もう一度キスしよう
夢を抱きしめていて
作詞：及川眠子 作曲：M Rie 編曲：根岸貴幸
KONAMI
Shiori Fujisaki
「藤崎詩織 春のキャンペーン」
オリジナルバッグ、オリジナルテレカプレゼント 1998年3月4日発売 藤崎詩織3rdシングル「もう一度キスしよう／夢を抱きしめていて」(KIDA-7641)と 1998年4月3日発売「藤崎詩織 piano collection」(KICA-7854)
の商品に封入の応募ハガキに必要事項記入の上、50円切手を貼って、お送りください 抽選で合計 藤崎詩織バッグを20名様に、オリジナルテレフォンカードを200名様にプレゼントいたします
締め切り：1998年5月8日 当日消印有効
対象商品：●3rdシングル「もう一度キスしよう／夢を抱きしめていて」(3月4日発売) ●アルバム「藤崎詩織 piano collection」(4月3日発売)（上記の2つの商品に応募ハガキが入っています。どちらの応募ハガキで応募されても有効です。ただし重複して当選することはありません。）
発 表：藤崎詩織オリジナルバッグ20名様はコナミホームページ／インターネットラジオdb-FM (http://www.konami.co.jp/kme/db-FM)、キングレコードホームページ (http://www.kingrecords.co.jp)、およびコナミの音楽CDの広告掲載誌にて発表いたします
テレフォンカードは発送をもってかえさせえさせていただきます。
制作・発売元：コナミ株式会社 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1 ©KONAMI

KONAMI LABEL 3月 MARCH LINEUP

大人気ラジオ番組「ツインビーPARADISE」が今年5周年を迎え記念盤「ツインビーPARADISE 5th. Anniversary」が発売です。

ツインビーPARADISE 5周年記念!



オールキャストのコーラスによる5周年記念ソングを含む全12曲!

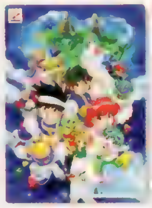
初回封入 特典
★秘蔵音源&スーパートーク「ツインビーPARADISE1993~1998」を収録した8cmCD付
★ピクチャーCD(初回のみ)　CD:KICA-7853 税込定価¥3,059

3.4 In Store

ツインビーRPG ロールプレイングゲーム

ツインビー、ついに「ツインビーRPG」で登場!
4月2日 In Store
4.3発売 プレイステーション版ゲーム「ツインビーRPG」のサントラ盤
「ツインビーRPG」オリジナル・ゲームサントラ
CD:KICA-7861 税込定価¥2,243

"ツインビーPARADISE"5周年を記念してついにツインビーグッズが登場です。


▲下敷き、テレカ絵柄

①ツインビー下敷き
CP463　ツインビー下敷き
●サイズ/B5
メーカー希望小売価格300円(税別)

②ツインビーテレカ
CP462　ツインビーテレカ
●50度数
メーカー希望小売価格1,200円(税別)



③ツインビーピンズ
CP464　ツインビーピンズT
CP463　ツインビーピンズW
CP463　ツインビーピンズG
●台紙サイズ/W45×H50mm
●疑似七宝　●ピンサイズ/H20mm
メーカー希望小売価格各380円(税別)

ALL 3.26 ON SALE

商品に関するお問い合わせは コナミホットライン　フリーダイヤル 0120-086-573
インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html

もう少しこのまま、そばにいて欲しい。

今回のvol.2では、ゲーム本編のドラマ展開を追いながら、
彼女達の心の奥を描きます。
大好評のラジオドラマ
「虹色の青春forever」のCD第2弾!!



In Store Now
初回プレスだけの2大特典
①ときめく香りつきブックレット
②ピクチャーCD
★パソコン画面でイラストが見られます。
★立体音響効果

CD EXTRA　RSS Roland Sound Space
CD:KICA-7842 税込定価¥2,854

速報! ドラマCD「ときめきメモリアル 虹色の青春 forever」vol.1~5の全5巻を購入の方には「虹色の青春 forever~プライベートシングル」CDプレゼント!
★発売予定=vol.1(発売中)/vol.3(3.27)/vol.4(4.24)/vol.5(5.22)　＊詳しくは各商品のオビウラをご覧ください

文化放送系「CLUB ときめきメモリアル」(金曜24:00~24:30)で絶賛放送中!

文化放送系ステレオドラマ バーンナップEXCESS プラス



〈CAST〉
今井由香/岡本麻弥/丹下 桜/金月真美
置鮎龍太郎/天野由梨/桑島法子/他
CD:KICA-7828 税込定価¥2,854

BURN-UP EXCESS plus FILE 3

AD 202X年
国際犯罪都市ネオ・トーキョー。
暗躍する「陰の仕事人」は?
SFポリス・アクション、
アニラジドラマ
「BURN-UP EXCESS plus」
CD化第3弾!
3.4 In Store

好評の「BURN-UP EXCESS」オリジナルサウンドトラック発売!



In Store Now
CD:KICA-7852 税込定価¥3,059

文化放送系列 CLUB db STATION
BURN-UP EXCESS plus
パーソナリティ 桑島法子　番組内でラジオドラマ放送中!
文化放送(土)24:00~24:30/山形放送(日)24:30~25:00
福井放送(月)23:30~24:00/東海ラジオ(日)25:30~26:00

© KONAMI　© AIC　© CULTURE PUBLISHERS

KONAMI GAME MUSIC REMIX SERIES Vol.3,4

グラディウスリミックス

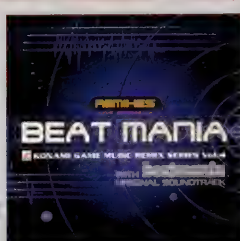


サンプルソース「グラディウス」は、シューティングゲームの名作として今でもなお人気の高いゲーム。ゲームミュージックとしても高い評価を得ている作品なので、今までよりも一層ゲームのデジタル音を生かしたリミックスとなっています。
CD:KICA-7840税込定価¥2,447

KONAMIX

In Store Now

ビートマニアリミックス



昨年末に発売以来、ゲームセンターで長蛇の列ができている人気アーケードゲームが「beatmania」。
手軽にDJが体験できるこのゲームは、まさにKONAMIXのレーベルコンセプトと共鳴した・・・・。
CD:KICA-7851税込定価¥2,447

KONAMIX NITE 一御招待券付一
3/14(土)六本木「r by R?」にて"beatmania リミックス"発売記念イベント開催!!
21:00 Start TEL.03-5724-5581

國府田マリ子 SINGLE & ALBUM In Store Now



國府田マリ子初主演映画「Looking For」主題歌
NEW SINGLE Looking For

初のコンプリートベストアルバム
NEW ALBUM My Best Friend

國府田マリ子初主演映画(國府田ヴォーカル曲を含む)
Looking For 3.13 In Store
オリジナル・サウンドトラック

テレビ朝日　深夜水族館「ミッドナイトマーメイド」挿入歌

恋は500マイル / Yell ~We'll save your love~
原田真二
コナミレーベル移籍第一弾シングル
In Store Now
CDS:KIDS-7602 税込定価¥1,020

 97240143　販売元: KING RECORDS



PlayStation
SEGASATURN
旅先の出会い、そして恋の行方は…。
恋愛育成シミュレーション
Tour Party
ツアーパーティー
卒業旅行にいこう
■プレイステーション版 NOW ON SALE
■セガサターン版 3月発売予定
価格 5,800円(税別)
※価格は希望小売価格です。
ボードゲーム
+
恋愛育成シミュレーション
恋愛気分
+
旅行気分
男女が楽しめる
恋愛ゲーム
+
恋愛だけじゃない
友情も大切だ！
卒業記念の旅行に出かけた男女が旅先で出会い、色々な思い出づくりをしていく中で恋愛を楽しみ、最後に意中の人に告白。
東京ゲームショウ'98春
●前売券：一般 800円
●当日券：一般 1,000円
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
展示ホール1～8
開催日：3月21日(土・祝)・22(日)
10:00～17:00
主催　社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
後援：通商産業省
お問い合わせ
「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL 03-3591-1421
―あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
タカラの商品は
こども商品券で
TAKARA

攻略Station DX

How to win



ゼノギアス
バイオハザード2
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
プリズムコート
天誅
ウイニングポスト3
ノエル～ラ・ネージュ～
トゥームレイダー2

イラスト／[illegible]

Xenogears [ゼノギアス]

Xenogears
ゼノギアス

発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)

発売からすでに2週間。とはいえ、かつてないほどの大ボリュームのゲームだけに、手こずっている人も多いのでは？　そこで今回も、大増ページの徹底攻略で、ばっちりフォローしていこう！

STORY編 ラハン村からサルガッソーまでを完全攻略

怒濤の勢いで終盤までの攻略を進めてきた「ゼノギアス」。そのため、まだプレイが追いついてない人も多いと思われる。そこでここでは、前回までに紹介してきた、ラハン村からサルガッソーまでのストーリーチャートを一気におさらいしていこう。どこで何をすればよいのか迷ったら、これを読めば必ずわかるはずだ。また、ここまでに発生する30回以上ものボス攻略も併せて紹介していくので、参考にしよう。さらに今回はチャート内にTUNE UPポイントを表示。これは、より性能の高いギアの装備品（エンジン、パーツ、フレーム）を手に入れられるポイントを示したもの。これから始める人はこれらを見ながらプレイすれば、スムーズに進むはずだ。

ワールドマップ

このゲームでは、あまりフィールドを歩き回る機会はない。そのため大陸にある街などの位置関係は、それほど正確に把握する必要はない。ただ、中盤だけは海を渡る機会が多くなるので、マップ左下の島が集中する部分の位置関係はしっかり把握しておこう。また、全体マップは、ユグドラシルの航海士に話しかけると確認することができるぞ。

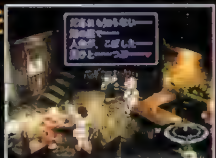


①ラハン村

村長の家を出たらアルルの家に行き、アルルと会話。そこでお使いを引き受ける。その後、村の北側にある出口を出て、山道に向かう（北側以外の出口を抜けると、フィールドに出てしまう）。また、シタンの家に着くと、ラハン村での会話や買物はできなくなるので注意。

ラハン村を出る前に

ラハン村では、すべての村人に話しかけよう。貴重なアイテムも手に入るぞ。



②山道〜シタンの家

途中にある崖は大ジャンプ（⊗+□）で飛び越え、吊り橋を渡ってシタンの家へ。ユイと会話したあと離れの物置にに近づくとシタン登場。シタンと話したあと、彼の勧めに従って物置のオルゴールを調べるとイベント発生。シタン家で食事を取ったあと、夜になってから帰路につく。

③シタン家〜ラハン村

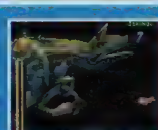
帰りの山道で、ラハン村が数体のギアに襲撃されているところを目撃。あとからシタンがくるので、彼の後を追ってラハン村へ。ラハン村で戦闘イベントのあと、フェイは1人で村を離れることになる。村を出てフィールドへ抜け、黒月の森へ。

④黒月の森・1

丸太の上にある岩は、その前にいるモンスターを倒すと転がり落ちる。その先に進むとエリィと出会うイベント発生。その後ジャンプを駆使して奥に進むと、フェイとエリィの口論イベント発生。エリィはフェイの元を離れるが、そこをランカーに襲われる。

BOSS ランカー

しばらく防御で耐えていると、シタンがギアを持ってくる。そこから一気に反撃だ。



H	E	G	宝
480	343	0	ウロコ

⑤黒月の森・2

フェイの活躍でランカーを撃退。合流したシタンは、エリィにフェイの元を離れるように説得。エリィはそれを承諾し、1人森の奥に消える。フェイとシタンは2人で森を抜け、砂漠の街ダジルへと向かう。その途中、2人はゲブラーの戦艦を目撃することに。

⑥ダジルの街

ダジルに着いたら、ギアの修理を行うために教会の工房へ。すると、部品がないと断られてしまうので、サンドバギーのレンタルショップへ。ここでシタンが1人で砂漠へ向かうことになるので、その後を追って砂漠に行く。砂漠に入ったらひたすら画面奥に進めばＯＫ！

⑦砂漠・1

砂漠では、頭上を通る巨大な円盤を追うように進んでいく。その後アヴェ軍のギアを発見するので、今度はそれを追うように進んでいく。

BOSS ミミー

通常攻撃が効かないので、必殺技か特殊能力の指弾を使って倒すのが効果的。



H	E	G	宝
200	1044	0	目玉

⑧アヴェ軍輸送船

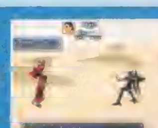
アヴェ軍に捕らえられ、輸送船で護送されるフェイとシタン。そこへバルトのユグドラシル登場、輸送船に攻撃をしかけてくる。大破した輸送船から脱出するため、砂に飲まれつつある通路を防砂壁を閉めながら進む。甲板に出たら、クレーンからヴェルトールへと乗り込む。

⑨砂漠・2

ヴェルトールに乗って輸送船を脱出したフェイとシタンの前に、バルトが搭乗するギア、ブリガンディアが立ちはだかる。フェイは誤解だと呼びかけるが、バルトは聞く耳を持たず、戦闘を仕掛けてくる。戦闘終了後、2機とも砂漠の地下に広がる大鍾乳洞へと落下。

BOSS ブリガンディア

強攻撃は回避されやすいので、通常攻撃は弱か中攻撃メインで戦っていこう。



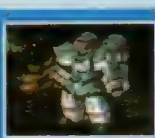
H	E	G	宝
800	1600	500	なし

⑩大鍾乳洞 TUNE UP

フェイとバルトは2人で力を合わせ、巨大な岩を動かして鍾乳洞を奥へ進む。最深部でバル爺と会話し、防砂壁を開く交換条件として2カ所ある降砂センサーを切ることに。センサーを切って再びバル爺と会話すると防砂壁が開くので、先に進んでいく。ゴンドラでエレベーターの電源を入れ、脱出しようとするとカラミティ登場。戦闘になる。



BOSS カラミティ



バルトのワイルドスマイルで命中率を下げ、フェイが必殺技で攻撃していこう。

H	E	G	宝
2500	8642	2000	なし

⑪ユグドラシル〜バルトのアジト TUNE UP

ギア格納庫からブリッジに向かい、シグルドに話しかけてバルトのアジトへ。アジトでは、食堂でメイソンと会話したあと、作戦室に行ってバルトに「ファティマの碧玉」に関する情報を聞く。次にドックに降りて再びバルトと会話し、ギアハンガーに行ってメカニックと会話。

⑫バルトのアジト

アジトにある居住区で一夜を明かす。すると、ゲブラー特務部隊の襲撃イベントが発生。4回連続のボス戦（①バルトVSソードナイト、②シタンVSシールドナイト、③バルト＆シタンVSワンドナイツ×2、④フェイVSカップナイト）に勝利すると、ドリル型ギア、シュピラーレが登場。戦闘になる。戦闘に勝利すると、フェイはバルトたちに協力する決意を固める。一行は、マルー救出のためブレイダブリクへ向かう。

BOSS ゲブラー特務部隊



ゲブラーとのほんの顔合わせ。どれも普通に攻撃しているだけで倒せる。

●ソードナイト

H	E	G
700	1500	300

●シールドナイト

H	E	G
700	1500	300

●ワンドナイツ×2

H	E	G
620	1500	200

●カップナイト

H	E	G
620	1500	300

BOSS シュピラーレ



3人で戦うのでとくに怖くない。バルトがワイルドスマイルをかければ楽勝。

H	E	G	宝
4649	17889	1700	ビームコート

⑬ブレイダブリク

到着後、宿屋のシスターと会話。井戸の前にいる老人と話し、かくれんぼしている子どもを捜し出す。その後老人に再び話しかけ井戸のカギを入手。次にファティマ城で大武会参加の登録をすませ、宿屋のシスターに話しかける。宿屋で一晩明かすと、マルー救出作戦開始。

⑭大武会場&地下水路

フェイとバルトのパートが交互に展開。フェイのパート：大武会に参加。試合は全部で5戦行われる。試合を長引かせるとバルトの活動時間が長くなる。バルトのパート：井戸から地下水路に潜入。流れのタイミングを計りながら奥へと進んでいき、水門を抜けてファティマ城へ。

⑮ファティマ城

ファティマ城の東塔でマルーと再会。その後、ラムサス&ミァンとの戦いになる。勝利後、フェイが加わって再びラムサス&ミァンとの戦い。さらに勝利後、ファティマ城から繋がるゲブラー基地方面に脱出。ここでエリィと再会し、彼女の助けでギアハンガーから脱出。

BOSS ラムサス



攻撃より回復重視で。ラムサスが水鏡の構えをとったら、攻撃しないで防御に専念。

H	E	G	宝
400〜800	7000	500	なし

⑯ユグドラシル

ブリッジのドア前に置かれたぬいぐるみを調べたあと、マルーの部屋へ。マルーと話したあと、ブリッジへ行ってシグルドと会話。一行はニサンへ。

⑰ニサン法皇府

到着後、マルーとともに大聖堂へ。大聖堂でソフィアの壁画を見たら、2階のシスター・アグネスと会話。その後、ニサンに戻ってシグルドと会話。そして橋の上にいるバルトと会話し、街の西にある議事堂へ。ここで作戦会議を行って、アヴェ奪回作戦を開始。

⑱ユグドラシル

操作キャラはシタン。ドックまで行くと、バルトとシグルドの会話イベント。その後、ラムサスの悪夢イベントを経て、アヴェ奪回作戦開始。

⑲岩山

仲間のミロク部隊を追って岩山を登っていく。山腹でゲブラー特務部隊登場。ゲブラー特務部隊との戦い（2連戦）。勝利後、エリィのドライブ使用イベントが起こる。ヴィエルジェ（エリィ）との戦いへ。戦闘に勝つと、エリィは正気を取り戻して去る。フェイは山頂へ。

BOSS ゲブラー特務部隊

最初の戦い同様、とくに問題はない。しかしこの直後にエリィとの戦いが控えているので、HPと燃料を温存したい。できるだけ速攻で倒そう。

BOSS ヴィエルジェ

戦闘中会話が挿入されるが、それに惑わされないよう最初のターンからガンガン攻撃していく。攻撃は必殺技をメインにしていこう。



▲会話中も攻撃の手は休めないように。

H	E	G	宝
2400	11046	700	なし

⑳ファティマ城〜ユグドラシル

バルトたちはファティマ城に潜入。が、シャーカーン、ミァンの待ち伏せを受け、危機に陥る。そこへメイソンがランドクラブで登場、バルトたちを救出する。一行は態勢を立て直すためにユグドラシルへ。ユグドラシル内のガンルームを出ると、場面は国境へ。

㉑国境

国境艦隊司令ヴァンダーカムの作戦指令イベントのあと、駆逐艦突破作戦開始。旗艦キファインゼルに接近すると、キファインゼル主砲との戦い。勝利後、国境艦隊は壊滅。ヴァンダーカムがドーラに乗って登場し、戦闘になる。戦闘に勝つとグラーフ登場、ヴァンダーカムとドーラが復活。復活したドーラに対してミロク隊の特攻イベント。それを見たフェイは、気を失ってしまう。

駆逐艦突破戦のポイント

駆逐艦突破戦では、マップ上のギアに接触すると戦闘になり、機雷や砲弾に触れるとダメージとなる。ここでは燃料の温存が最優先事項なので、わざと砲弾にぶつかってでもギアを避けよう。砲弾や機雷のダメージは大したことがないのだ。



BOSS キファインゼル



主砲だけ攻撃すれば、主砲発射前に倒せる。副砲を倒せばアイテムも入手できる。

H	E	G	宝
1800	7000	0	？

BOSS ドーラ



しばらくダメージを与えると装甲が取れて防御力が下がる。そこから3機で総攻撃。

H	E	G	宝
3000	13393	2000	装甲板＋3

㉒ユグドラシル〜国境

アヴェから逃げるユグドラシルをラムサスが追撃。そこへ謎のギア、エルルの悪魔登場。エルルの悪魔は双方に襲いかかり、ラムサスは撤退。その後バルトとの戦闘になる。戦闘終了後、ユグドラシル撃沈。シタンだけが脱出し国境まで飛ばされるが、そこにフェイの姿はない。

㉓キスレブD区画

D区画で目覚めたフェイは洗礼の儀式へ。その後再び宿舎で目覚めるので酒場へ。そこでハマーと会ってから、D区画を出ようとすると、バトリング委員会がフェイを捜していたという情報を聞く。その後再び酒場へ。ハマーと食堂で新任の医者の話をして宿舎に戻るとシタンと再会。

BOSS リコの手下



勝ち抜いた人数によりランクが変わる。4人までは連殺で楽勝。リコには勝てない。

●レオナルド、ハインリヒ、バルガス

H	E	G	宝
500	300	150	なし

●スザーン

H	E	G	宝
800	500	0	メタルシャケット

㉔キスレブC〜D区画 TUNE UP

バトリング緒戦で爆発事故発生。再び宿舎で目覚める。その後C区画〜D区画を行き来しながら4勝すると、宿舎にリコが登場。フェイに殺人の容疑がかかっていると告げる。フェイは容疑を晴らすため、地下水道へ。

㉕キスレブ地下水道

地下1階で殺人のあった現場を調べ、地下2階へ。地下2階北西にある現場を調べ、西の壊れたネズミ取りを調べてカギを入手。マップ東のドアを開け、宝箱から鈴を入手。鈴を持った状態でマップ北のゲル状排水溝を調べると、レッドラム登場、戦闘になる。勝利後、再びバトリングへ。

BOSS レッドラム



気功の剛気などで攻撃力を上げてから攻撃。マーダラーに備えセータソルを用意しておこう。

H	E	G	宝
4242	52425	500	なし

㉖キスレブC区画

決勝リーグで3勝して闘技場から出ると、格納庫でワイズマンとの戦闘。終了後、ワイズマンがフェイの過去を語る。イベント後、バトリングの決勝戦でリコと戦う。

㉗ゲブラー基地

ゲブラー基地で、爆弾戦艦ヘヒトがキスレブに向けて発進するイベント。護衛を務めるエリィは、その目的に疑問を持つが、自らの立場ではどうすることもできない。

データ欄は、H＝HP、E＝経験値、G＝もらえるお金、宝＝落とすアイテムを表しています。また敵の落とすアイテムはランダムで若干変化する場合があります。

㉘キスレブ総統府

キスレブ総統府でジークムントと会うと、リコの過去にまつわるイベント発生。

㉙キスレブ・ノアトゥン

ハマーがヴェルトールの置いてある場所の情報を入手している。作戦を練るためにD区画に戻る。

㉚キスレブ・D区画

D区画に戻ると、リコが今夜処刑されるという情報が入ってくる。旧リコの部屋で睡眠を取り、夜になったら展望台へ。そこから列車に飛び乗り、ギアドックへ。

㉛ギアドック TUNE UP

ジャンプでダクトに潜入し、ダクトを伝って警備室へ。そこでマスターキーを入手し、ギアドックへ進入。ドックの中央、ギア3体が並んでいるところの、一番左側のスイッチを何度か押すとヴェルトール登場。これに乗り込み、裏側のカタパルトからバトリング会場へ（この近くに修理ロボがいる）。処刑される寸前でリコを救出（ボス戦、対ランカーR）すると、アヴェ軍の急襲イベント発生。

㉜キスレブ上空

原子炉へ突っこもうとするヘヒトを止めにかかるフェイ。そこへゲブラー特務部隊が応戦する。ゲブラー特務部隊との4連戦（途中でリコが救援に駆けつける）。勝利後、立ちはだかるエリィをフェイが説得するイベント発生。イベント後、爆弾戦艦ヘヒトとのボス戦。

BOSS ゲブラー特務部隊

ややパワーアップしているが、必殺技を中心に攻撃すれば楽勝。

●シールドナイトR
H 1600 E 5570 G 1000

●ソードナイトR
H 1800 E 5570 G 1000

●カップナイトR
H 1500 E 5570 G 1000

●ワンドナイツ×2
H 1800 E 5570 G 1000 宝 ビームコート

BOSS ヘヒト



エアッド攻撃に備え、ビームコートを装備。超エアッドは無視して速攻で本体を叩く。

H 7500 E 48106 G 20000 宝 HPドライブ

㉝キスレブ・ノアトゥン

キスレブ脱出のため、首都を脱出。首都を出る際、リコが仲間になる。キスレブを抜けてワールドマップへ。このあと、一度首都の酒場に戻るとパーティの変更も可能。

㉞ゴリアテ工場〜ゴリアテ TUNE UP

ワールドマップ北端にあるゴリアテ工場へ。工場内はギアで移動。途中にあるスイッチでベルトコンベアの向きを調整しながら最深部へ。最深部にてボス戦、対への6号。バトル勝利後、ゴリアテへ。全員に話しかけてからシタンに話しかけると、ゴリアテ発進。

BOSS への8号



シフトアップのし過ぎでオーバーヒートしたら、一気に攻撃して倒そう。

H 6800〜10000 E 67284 G 15000 宝 アース

㉟上空〜ユグドラシル2世

ゴリアテをグラーフが襲撃。バトル終了後（グラーフ戦は必ず負ける）、バルトのユグドラシル登場。ゴリアテはバルトミサイルにより撃墜される。

㊱海上&ユグドラシル2世 TUNE UP

海上とユグドラシルのパートが交互に展開。①海上 ゴリアテの残骸の上で、ガタゴトとメッセージが出る部分を調べる。②ユグドラシル ブリッジでバルトと会話。③海上 シェバトを目撃。④ユグドラシル ギアショップのシタン、格納庫のリコと会話。⑤海上 タムズに救助される。

㊲タムズ&ユグドラシル2世 TUNE UP

甲板広場を出て、ねじレベーターでブリッジへ。ブリッジの艦長と会話し、ビアホールで再び艦長と会話。その後、爆発音が起こるので艦長の後を追うと、ユグドラシルが襲撃されていることを知る。フェイとエリィは救援へ。戦闘に勝利すると、エリィがドミニアに連れ去られる。

BOSS ハイシャオ



水属性の全体攻撃に注意。ワイルドスマイルで命中率を下げれば楽勝。

H 2800 E 19500 G 10000 宝 なし

4つの宝箱をゲットしよう!

タムズには、4つの宝箱が隠されている。取り逃して致命的なモノはないが、できればすべて回収しておきたい。なお、4つの中でもっとも取るのが難しい頭上を移動する宝箱は、一番下に下がったときに真下からジャンプしてみよう。すると、宝箱が落ちてきて取ることができるのだ。頭上の静止している宝箱は、階段の横から取りに行けるぞ。



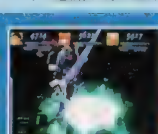
㊳ラムサス艦

ドミニアに捕まったエリィはラムサス艦へ。そこでドミニアに処刑されそうになるが、ミァンによって助けられる。その後、エリィはラムサス艦を脱出。タムズへ向かう。

㊴タムズ〜ユグドラシル2世

タムズのビアホールでバルトと会話。エリィが帰ってきたら、ユグドラシルへ戻り機関室へ行くとイベント発生。イベント後、医務室でエリィと会話すると、ドミニアがタムズを襲撃。ドミニアを倒すと、海中にラムサスが登場。そのまま戦闘に。戦闘終了後、フェイは意識不明の重体に。

BOSS ブレードガッシュ



[illegible]

H 3000 E 22428 G 3000 宝 STRドライブ

BOSS ハイシャオ



アースなどの対電撃装備で挑もう。水鏡の構えをとったら、エーテルで攻撃。

H 4500〜5000 E 19500 G 15000 宝 なし

㊵タムズ〜海上

操作パーティはエリィ、シタン、バルト。タムズの医務室でエトーンに関する情報を聞き、甲板広場へ。そこでごろつきに絡まれている少女を助けると、ジェシーとビリーが登場。ビリーに事情を話し、教会を紹介してもらう。ユグドラシルを操作して海上を進み、教会へ。

㊶教会

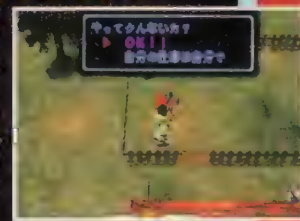
教会ではビリーが医務室へ案内してくれるので、後をついていく。医務室でエリィがパーティからはずれるので、バルトとシタンだけで教会内の人々から話を聞く。しばらく話を聞いていると、エリィが迎えにくる。フェイの治療が一段落して、一行はユグドラシルへ戻る。

㊷ワールドマップ〜孤児院

ユグドラシルで海上を進み、ビリーの住む孤児院へ。孤児院についたら、本棚のある部屋で本棚を調べてビリーと会話。するとストーン司教がやってきて、輸送船の調査をビリーに依頼する。バルトたちはビリーに協力することになり、一度ユグドラシルへ。

子どものお手伝いをすると……

孤児院にいる子どもとは、できるだけ話をしておこう。とくに、庭にいる子どもに話しかけよう。鶏をすべて柵に戻してほしいと頼まれる。この頼みを聞いてあげると、ちょっとした報酬をもらうことができるぞ。



㊸ユグドラシル2世

ガンルームでシグルドと会話し、ビリーとジェシーの口論イベントが発生したら、ガンルームでビリーと会話。ビリーの過去を聞いたあと、自動的にゾンビクルーザーへ。

㊹ゾンビクルーザー

船上と船内を行き来しながら船の先端に向かう。カギが錆び付いて開かないドアは、船室のカギを使ったあとダッシュで何回か体当たりして開ける。最奥部でブラッディと戦闘後、船室を調べるとビリーのレンマーツォ登場。巨大ウェルスとの戦いに。勝利後、報告するため教会に向かう。

BOSS ブラッディ



キスレブのレッドラムとほぼ同じ。火属性の攻撃を吸収するので注意。

H 4242 E 25701 G 3000 宝 なし

BOSS 巨大ウェルス



エーテル攻撃をすると巨大化し、防御力が下がる。最大まで巨大化させて戦おう。

H 7000 E 77103 G 10000 宝 GEARM686

㊺教会地下

教会へ着くと、何者かに襲撃されている。奥のドアから通路に進み、地下に下りると教皇が殺されるイベント発生。エレベーターを使いさらに地下に下り、データベースを調べると、教会やソラリスに関すること、そしてストーン司教について知ることになる。

㊻タムズ

ブリッジで艦長と会話。その後航海士のハンスと会話すると、ゼボイム文明の発掘現場の場所を教えてくれる。ユグドラシルで発掘現場へ向かう。

㊼教会発掘現場

ゲブラー兵を目印にしながら奥へ。最深部のドアは、手動でシステムを解除してから、1階上へ戻り、最寄りの端末でシステムを再起動すると開く。その奥でイベント発生。エレメンツのセラフィータとトロネとの戦いに。勝利後、渡り廊下まで戻ると今度はイドが登場、戦闘になる。

BOSS トロネ&セラフィータ

個人の能力は大したことないので、1人ずつ各個撃破していこう。トロネは地以外、セラフィータは水以外の属性攻撃を吸収するので注意。



	H		E		G	
●トロネ	H	2500	E	31164	G	5000
●セラフィータ	H	2000	宝	VITドライブ、ETHドライブ		

BOSS イド

必殺技をかわすことがあるので、連殺を狙っていく。誰か1人は回復に専念させよう。



H	E	G	宝
3000	90534	5	なし

㊽ユグドラシル2世 TUNE UP

ギア格納庫で意識を取り戻したフェイと会話。するとアルカンシェルが襲撃してくる。アルカンシェル戦では、障壁に阻まれ攻撃が効かない。ジェシーが登場するまで待とう。勝利後ユグドラシルの艦内でチューンナップしよう。

BOSS アルカンシェル

ジェシーが登場するまで防御。その後一気に攻めよう。最後は自爆するので注意。



H	E	G	宝
10500	132549	30000	E回路

㊾バベルタワー前半

鎖やクレーンを使って中継ポイントへ。ギアから降りて制御システムのある部屋で端末を調べると、列車が到着。列車で塔を上がる。外壁に出たところでラムサスが襲撃。

㊿バベルタワー後半

制御室（ギアから降りないと入れない）でドアを開けるスイッチを入れ、さらに上を目指す。頂上に着くと、マリアのゼプツェンが登場、戦闘に。

BOSS ワイバーン

必殺技を繰り返せば、倒せる相手。水鏡の構えを取ったらエーテルで攻撃しよう。



H	E	G	宝
5000～8000	23652	3000	なし

BOSS ゼプツェン

弱攻撃→必殺技の繰り返しで勝てる。エリィがいれば、エアッド攻撃も効果的。



H	E	G	宝
5500～8000	60500	10000	エーテル装甲板、重合金

51シェバト・アウラ・エーペイル TUNE UP

ドックに着いたらエレベーターでアウラ・エーペイルへ。そこで木馬のある部屋へ行き、木馬を調べる。するとマリアが迎えにくるので、王宮へ向かう。

52シェバト王宮～シャフト

王宮でゼファーと会見したあと、もう一度ゼファーに話しかけると、ソラリスが襲撃してくる。マリアを仲間に加え、ソラリス軍迎撃に向かう。しかしエレベーターが途中で止まるので、シャフトの内部を通ってドックへ向かう。ドックでのイベント後、再び王宮へ。

53シェバト・ジェネレーター防衛戦

王宮で一度全員集合し、4つの部隊に分かれたソラリス軍に対し、任意に1人を選んで迎撃。4部隊すべてを倒すと、ソラリスの大型ギア、アハツェンが登場。すべてのギアがアハツェンの新型兵器サイコジャマーで動けなくなる。そこへチュチュが巨大化して対抗する（必ず負ける）。その後、マリアのゼプツェン登場、ゼプツェンとアハツェンの戦いに。

防衛戦の賢い戦い方

防衛戦で重要なのは誰をどこに向かわせるか。それさえ間違えなければ、簡単に勝てるのだ。下にオススメキャラを紹介するので、参考にしよう。



●第1ジェネレーター（リトルフット×2、ソラリス兵×6）
オススメはエリィ。ソラリス兵は一撃で倒せるが数が多い。広範囲のエーテル攻撃かエアッドでまとめて倒していこう。エーテル装甲板を装備すればさらに楽。

H	E	G	宝
600	300	0	貴金装甲板、貴金装甲板+1

●第2ジェネレーター（ホワイトナイト×3）
オススメはビリィ。ホワイトナイトは素早く攻撃回数が多いが、ダメージは微々たるモノなので楽勝。一番簡単なので、最初に片づけておこう。

H	E	G	宝
290	2800	500	エーテル装甲、軽量装甲板+1

●第3ジェネレーター（ツィダテール、ホワイトナイト×2）
オススメはフェイ。ツィダテールは強敵なので一番最後に戦おう。ジェルプレスは貴金装甲板で、超音波はノイズフィルターで防げる。

H	E	G	宝
6000	4400	20000	金メッキ

●第4ジェネレーター（アバランシュ、ホワイトナイト×2）
オススメはバルト。アバランシュはパワーがあるが命中率が低い。バルトのワイルドスマイルをかけてやれば通常攻撃はほとんど当たらなくなるぞ。

H	E	G	宝
5000	4800	20000	ノイズフィルター

BOSS アハツェン

ほとんどイベント戦闘。ゼプツェンの必殺技を駆使すれば、まず負けることはない。



H	E	G	宝
12000	30500	10000	ウィザードリング

54ユグドラシル3世 TUNE UP

アハツェンを退けたあと、フェイたちはソラリスと地上を隔てる3つのゲート（障壁）を破壊することになる。そこへシャーカーンのニサン侵攻の知らせが入り、フェイたちは空を飛べるようになったユグドラシル3世でニサンへ向かう。ちなみに、この時点で行動は自由になるが、ニサンに入ると強制的にイベントが進む。世界を巡りたい場合、この機会に行っておくこと。この時点で、キスレブに行けばバトリングが再開しており、自由に楽しむこともできる。なおこの時点からチュチュが正式に仲間に入る。

55ニサン法皇府

市街地にいる敵を一掃（街の中で5回戦闘をする）し、法皇府を解放する。議事堂で作戦会議を行い、シャーカーンを追ってニサン霊廟へ向かう。霊廟入口にあるドアのロックは、マルーに頼まなかった場合、右奥を調べると開く。内部へ進み、ニサンの人々との会話のあと、奥へ。

56ニサン霊廟

碧玉のロックをはずしながらギアのある最奥部へ。ここで碑文を読んで電源を入れ、ブリッジへ。その後シャーカーンの兵が突入してくるので、碧玉ロックの場所まで戻る。するとエトーン改との戦いとなるが、シャーカーンには逃げられてしまう。

57イグニスゲートへの穴

逃げたシャーカーンを追ってニサンの近くにあるイグニスゲートの穴へ。シャーカーンを倒すと、イグニスゲートが誘爆する。

BOSS シャーカーン

刻印攻撃は刻印バリアで防げる。後半、敵がゲートと繋がっている間は回復に専念。



H	E	G	宝
18000～20000	218343	30000	エーテル装甲+1

58ファティマ城

ファティマ城へ凱旋したバルトたちは、城で作戦会議。碧玉要塞のビーム砲とバベルタワーの反射鏡を使って、教会地下のゲートを破壊することに。

59碧玉要塞&バベルタワー

教会地下のゲート破壊作戦。2つのパーティに分かれ、それぞれのイベントが交互に展開。途中、エレメンツとの戦いが2回ずつ、合計4回挿入される。

BOSS ブレードガッシュ&マリンバッシャー

どちらかが倒れると、もう一方がHPを回復する。攻撃を一方に集中させ、各個撃破しよう。2回戦闘になるが、どちらも倒し方は同じ。



	H		E		G	
●ブレードガッシュ	H	4000	E	25512	G	5000
●マリンバッシャー	H	5000～6000	宝	A・Eドライブ、EPドライブ		

BOSS スカイギーン&グランガオン

戦い方は基本的にブレードガッシュたちと同じ。スカイギーンは地属性以外、グランガオンは水属性以外の攻撃を吸収するので注意。



	H		E		G	
●スカイギーン	H	[illegible]	E	25512	G	5000
●グランガオン	H	[illegible]	宝	VITドライブ、ETHドライブ		

60タムズ TUNE UP

残り1つになったゲートの情報を求めてタムズに。艦長と話すと、サルガッソーポイントの情報を聞ける。その後、シグルドと話すと自動的にサルガッソーへ。

61サルガッソー

海中では、海流の流れのあるところを強引に左側に進んで行き、その先で一度浮上して空の宝箱を調べる。すると藻でふさがれていた場所が開くので、その先へ進む。ゲート前では、待ち伏せていたエメラダとの戦いに。勝利後、エメラダは正気に戻り仲間に。サルガッソーゲートは破壊される。

BOSS クレスケンス

HPが少なくなるとエーテルで全体攻撃をしてくる。エーテル防御を高めて挑もう。



H	E	G	宝
14800	253260	10000	なし

62シェバト

すべてのゲートを破壊することに成功すると、ソラリスが姿を現す。一度シェバトに集合し、女王ゼファーに話しかけるとソラリスへ潜入することに……。

3つのゲートを破りついにソラリスに潜入!

ソラリス〜ソイレントシステム

3つのゲートを破り、ついにソラリスへと潜入したフェイたち。そこで彼らが知る、驚愕の事実とは? いよいよ物語は佳境に入る。

⑥③物資搬入口

ソラリス到着後、パーティはフェイ、エリィ、シタンの3人になる。他のメンバーは別の入口から進入することに。物資運搬用のコンテナを調べると、突然動きだし、フェイだけが第3級市民層に運ばれてしまう。

⑥④第3級市民層

エレベーターで10－4－1へ行くとエリィと再会。その後同じくエレベーターで12－3－6へ行き、そこにいる男と会話して使役許可証を手に入れる。それを持って監視塔へ入る。

⑥⑤監視塔〜エテメンアンキ

監視マシンと同一線上にならないようにしながら先へ。エテメンアンキへ抜けたら、回転扉のあるマンションの2階にいる老夫婦からチケットをもらい、観艦式を鑑賞。その後、セキュリティに追われ下水道へ。

⑥⑥下水道〜エリィの家

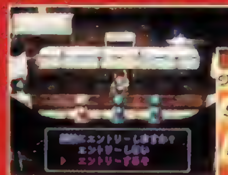
下水道を抜けエリィの家へ。エリィの家で一段落して、エリィの母と会話。すると買物に出かけるのでそのスキにエリィの父の部屋へ。そこでソイレントシステムの場所を知る。<エリィ抜ける>

⑥⑦ソイレントシステム

まずはエテメンアンキから第3級市民層へ戻り、ダストシュートへ。IDがなくて困っているところへエリィが登場、再びパーティへ。ダストシュートのスイッチを入れて中に入り、ディスポーザに鉄片を挟み込み、動きを止めて途中の扉からソイレントシステムへ。次に異物チェッカーをはずしてベルトコンベアーを奥へ進み、ソイレントシステムの正体を知る。最後にセキュリティシステムをはずし、天帝宮研究所へ。

ついにソラリスへ!! でもその前に

すべてのゲートを破壊したあと、シェバトでゼファーと会話すると自動的にソラリスへ向かうことになる。しかし、一度ソラリスに入ってしまうと、当分の間地上へは戻れなくなるのだ。また、地上へ戻ったあともしばらくイベントが続き、かなり終盤まで自由に行動できなくなってしまう。やり残しがあると思う人は、ソラリスに行く前にしばらく地上を巡っておこう。キスレブのバトリングもこれを逃すとしばらくできないぞ。



▲キスレブではバトリングを楽しんでおこう。



▼今のうちに、ミニゲームの制覇もしておきたい。

⑥③物資搬入口

物資搬入口にたどり着き、第3級市民層を抜けるまでは戦闘はない。ここでは、その第3級市民層を抜け出すまでの最短ルートを紹介しよう。

コンテナに乗り込む

まずは運搬口にあるコンテナに入る。これで自動的に第3級市民層へ。



▲一度仲間とは、はぐれてしまう。

10−4−1でエリィに会う

第3級市民層にいくつかあるエレベーターの中から「10－4－1行き」に乗る。その先でエリィと再会。



▶このエレベーターに乗ればOK。自動的に運んでくれる。

12−3−6で男と会話

同じくエレベーター「12－3－6」へ。その先にいる男と会話すると使役許可証をもらうことができる。監視塔へ。

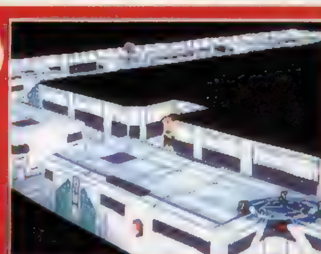


◀こんどはこのエレベーターへ。

▶許可証をもらったら、監視塔へ向かおう。

⑥⑤監視塔〜エテメンアンキ

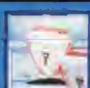
監視塔では、一定のルートで動く監視マシンと同一線上にならないように注意しながら先へ進んでいく。マップは迷路状になっているが、それほど広くないので迷うことはない。2台の監視マシンの位置をしっかり把握しながら進むようにしよう。たとえ見つかっても最初の位置に戻されるだけなので、あせらずじっくり進んでいこう。



◀常に2台の監視マシンの動向をうかがいつつ進んでいけばOKだ。

ソラリスモンスターデータ

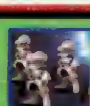
セキュリティ



防御力アップの場合エーテル攻撃、エーテル防御力アップの場合は物理攻撃で対処。

H	180	E	1500	G	1000
宝	なし				

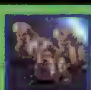
ソラリス兵



HPは低いが、素早さが高いので先手を取られてしまう。大量に出現したときは注意。

H	200	E	2400	G	500
宝	ローズソル				

ウェルス改



大量[illegible]ておくととりついて自爆してしまうので注意。

H	200	E	6338	G	125
宝	なし				

オーファン



反撃で抱きついて、HPを回復してしまう。HPも高く、戦いが長引くので注意。

H	3200	E	8829	G	1
宝	アクアソル、アルファソル				

ドロシー



回復魔法(アイテム)でダメージを与えられる。それ以外の攻撃は回復されるだけ。

H	150〜300	E	17829	G	184
宝	ローズソル、ローズソルDX				

ブラッティブロス



一度だけ「マーダラー(HPをすべて奪う)」を使ってくるので注意。

H	800〜1200	E	7690	G	0
宝	ゼータソル、ゼータソルDX				

監視塔ポイントマップ

監視塔は通り抜けるだけのダンジョン。そんなに広くはないし、敵も出現しない。たいして難しい仕掛けもないので、サクッと抜けることができる。ただ、エリィの家でのイベントのあとにもう一度通ることになるので、おおまかな道順は覚えておこう。

POINT 1



入口から進んだ先にあるこの円筒状のエレベーターへ。ちなみにもう1つ奥の壁際にもエレベーターがある。どっちを使ってもOKだが、奥のエレベーターがオススメだ。

POINT 2



迷路状の通路を、監視マシンと同一線上にならないように注意しながら進む。1階で奥のエレベーターを使った場合、出口はすぐそばなので、簡単に抜けることができるぞ。

POINT 3



2階の通路を抜けたら、一本道をずんずん先に進んでいく。すると再び円筒状のエレベーターがあるので、それに乗り込もう。ここまでくれば、もう抜けたも同然だ。

POINT 4



エレベーターを下りたら、あとはまっすぐ進めばOKだ。途中に別のエレベーターがあるが、その先は行き止まりになっている。ただ、アイテムがあるので回収しておこう。

65&66エテメンアンキ～エリィの家

エテメンアンキですることは、チケットを手に入れて観艦式に参加するだけだ。しかし、一応ショップに寄って回復アイテムの補充をしておきたい。また、お金に余裕があるならアクセサリー屋で「紅の鉢巻」と「紅はねのぼうし」を2人分揃えておこう。あとがかなりラクになるぞ。

観艦式のチケットを手に入れろ!

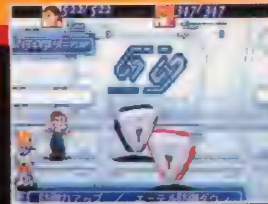
観艦式のチケットを手に入れるには、回転扉のマンション2階に住む老夫婦を訪れればOK。話しかけると、無料で譲ってくれるのだ。



▲チケットぶあでは売り切れ。しかし売りたい人の情報を得られる。

下水道

観艦式でバルトたちが捕まったことを知り、うっかり声を出してしまったフェイたちは下水道へ逃げ込むことになる。ここは単純な一本道なので、ひたすら西へ向けてまっすぐ進むだけでOKだ。セキュリティに追いつかれると戦闘になるが、この敵は落とすお金が多い。資金稼ぎになるので、ワザと捕まって戦うのも手。所々に落ちているアイテムも回収しよう。



◀倒し方さえわかれば楽勝。1体につき1000のお金を落とす。



▶下水道の所々にはアイテムも。しっかり回収しておこう。

エテメンアンキポイントマップ

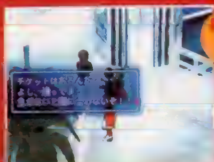
エテメンアンキで重要になるのは、ショップ、マンション、観艦式式場の3カ所だけ。さっさと抜けてもいいが、ソラリスを抜け出すともう訪れることはできない。とくに重要な訳ではないが、人々の情報はしっかり聞いておこう。



POINT 2 この回転扉があるマンションへ。2階の夫婦からチケットを入手。なお、向かいの部屋にはメモリーキューブがある。



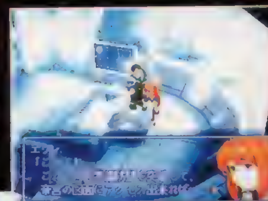
POINT 1 この扉が並んだところへ入ると、ショップのほかチケットぶあがあるが、チケットは売り切れ。アイテムだけ補充しよう。



POINT 3 チケットを手に入れたら、観艦式が行われる会場へ。式が始まると自動的にイベントが進み、下水道へ赴くことに。

エリィの家

エリィの家で一段落したら、彼女の母メディーナに話しかけよう。するとメディーナは買物に行ってしまうので、その間にエリィの父の部屋へ入ろう。この後エリィは一度パーティをはずれるが、すぐに戻ってくるので装備品はそのままで。エリィの家を出たら、そのまま第3級市民層まで戻ろう。途中でシタンも合流する。



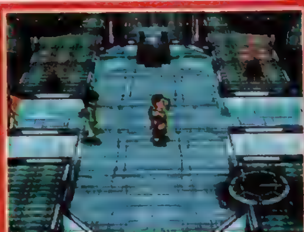
▲父親の部屋へ入ると自動的にイベントが進む。



◀エリィの母に話しかけると、彼女はいなくなる。

67ソイレントシステム

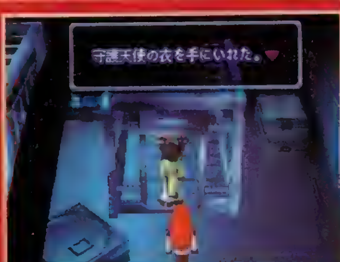
第3級市民層のダストシュートからソイレントシステムへ潜入。ここはとにかく広くて複雑なダンジョンなので、迷うこと必至。また、出現するザコも強力になっているので、戦闘でも苦労する。事前の準備は念入りに行おう。とくに回復アイテムは大量に携帯していくこと。ここから先は、当分の間ダンジョンが連続で続くので、アイテムの補充ができないのだ。



▲巨大な施設では、得体のしれない肉片が運ばれている。はたして、これらは何か?

牢屋のアイテムはなるべく取ろう

ソイレントシステムの後半は、各部屋に多くの牢が設置されており、中には囚人とともに必ず宝箱が置かれている。牢自体はそれぞれの横にあるパネルで開くのだが、その都度囚人とのバトルが発生する。このため、すべてを回収するにはかなり時間がかかる。しかし、宝の中にはほかでは手に入らないモノもあるので、できるだけ回収したい。囚人たちは、ザコモンスターなので苦戦はしないはずだ。



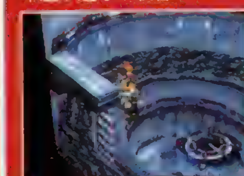
▲とくにオススメなのが、ここの牢にある守護天使の衣だ。



◀それぞれの横にある操作パネルを調べれば、牢が開く。

ソイレントシステムポイントマップ

ソイレントシステムは、ベルトコンベアの並ぶ処理エリアと、いくつもの牢屋が連なる収容エリアの2つに分かれている。どちらもとにかく広くて迷いやすいので、全体的な構造を頭に入れながら歩き回ろう。



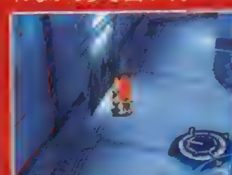
POINT 1 ダストシュートの中で、回転するファンに肉片を押し入れて止める。ファンが止まったらその中へ入り、途中にある扉をくぐるのだ。このとき、扉に入らないで下まで落ちると、最初の場所に戻ってしまうので注意。



POINT 2 ベルトコンベアのある大部屋では、北西の小部屋でパネルを操作して、異物チェッカーを止める。操作方法は、南東側にある小部屋で情報を得られる。ここへ行くには、一度最北西のコンベアで異物チェッカーに引っかかる必要がある。



POINT 3 情報を得たら、異物チェッカーを止めよう。■を1、□を0とし、上段と下段の差が「0101」になるように設定すればOKだ。チェッカーをはずしたら、ベルトコンベアを抜けて反対側へ進み、先にある巨大エスカレーターに乗り込む



POINT 4 エスカレーターを抜けて大部屋に出たら、北東のドアを抜け、その先をひたすら北東へ。その後は突き当たるごとに南東・南西・北西・北東と進んでいく。途中、牢屋の中にあるアイテムは、できるだけ回収しよう。



POINT 5 最終的にこのブリーフィングルームでセキュリティをはずし、北東の突き当たりのドアを入る。すると大部屋に戻る(大部屋から見て南西のドアから出てくる)ので、階段を上がり南東のドアをくぐる。



POINT 6 最後はまっすぐ道なりに進めばOK。途中の十字路を曲がるとリサイクルエレベーターがあるが、先ほどの牢屋が連なった部屋に戻るだけ。取り残しのアイテムが気になる人は、ここから戻るとラクだぞ。

天帝宮研究所～トーラ小屋

永きにわたって人々を支配し続けたソラリスが、ついに地に堕ちる。その中でフェイは、呪われた己の過去を知ることになる……。

⑱天帝宮研究所
音声認識のドアロックをはずし、奥へ。再びロックのかかったドアがあるが、シタンが簡単に開けてしまう。エリィがシタンを問いつめると、突然電気が消され、フェイは1人捕らえられてしまう。そして……。

⑲ソラリス軍港への通路
全員でソラリスからの脱出を図る。軍港でハマーのイベントが終了したあと、グラーフとの戦いに。勝利後、なすすべのなくなったフェイは、再び己の体内に眠る第2の人格を覚醒させてしまう。

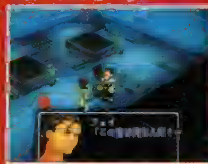
⑳ソラリス上空～トーラ小屋
覚醒したフェイは1人でソラリスを壊滅。その力をシェバトの人々が恐れていると知ったエリィとフェイは、2人でシェバトを脱出するも、ラムサスに追われ墜落。やがて、フェイはトーラ小屋で目覚める。

⑱天帝宮研究所

ソイレントシステムを抜けても、まだまだ続くダンジョン地獄。しかしここは構造自体は単純なダンジョンなので、南東方面へ進めばOK。なお、途中の部屋にあるアイテムはすべて回収しておきたい。

音声入力のドアロック

ロックされたドアは、音声入力による解除が必要。これは、反対方面にある部屋で聞ける音階を覚え、その通りに音を入力すればOK。



◀この部屋で聞ける。しっかり頭に入れよう。

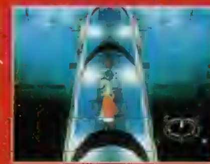
アイテムを回収しよう

1階から2階へ上がる階段は3カ所。どれを通ってもいいが、すべての階段にアイテムがある。面倒でもすべて回収しよう。

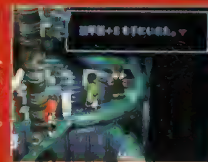


◀2階の小部屋にもすべてアイテムがある。

天帝宮研究所ポイントマップ



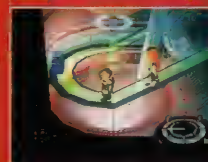
POINT 1 長い長い一本道をひたすら南東へ。この先の分かれ道では、左（北東）が音声ロックのドア、右（南西）がその解除のヒントを聞ける部屋へ続く。南西側には、希少アイテム（ダークアーマー）もある。



POINT 2 音声入力のドアロックを抜けたら（正解は上、下、上、左、右）、その先にある階段で2階へ。階段は3つあり、それぞれ途中にアイテムがある。北西側からサバイバルテント、装甲服＋6、黄金鉄甲冑＋1。



POINT 3 2階に入ったら、ひたすら南東へ進む。やがて曲がり角にさしかかるので、道に沿って南西へ。あとはまっすぐ南東に進めばOK。その先にあるロックされたドアで、イベントが発生する。



POINT 4 先に進むだけならポイント3の通り進めばOKだが、その前に2階をしっかり練り歩いてアイテムを回収しておきたい。ソイレントシステムのときと同様、すべて回収して進もう。



POINT 5 イベントで停電が発生したらモニター部屋へ。画面が暗くて歩きにくいが、一番近くにある部屋へ入ればOK。あとは自動的にイベントが進む。ここでのイベントは物語のカギとなる重要なものなのでチェック。

⑲ソラリス軍港への通路

軍港へ向かう通路は、これまでとケタ違いに複雑な印象を受ける。しかし多数あるドアのうち、ほとんどがダミーで開かないのだ。ドアに惑わされず、ひたすら南西に向かって進んでいけば脱出できるぞ。ハマーからアイテムを買うのも忘れずに。

BOSS グラーフ&処刑人

一撃必殺の攻撃を使う処刑人がやっかいなので、こちらから先に倒そう。グラーフの攻撃力は凄まじいが、すべて単体攻撃。回復さえきっちり行っていけば、そう苦労はしない。事前にパーティの選択ができるので、メンバーに行動の速いシタンを入れ、ひたすら連続を狙っていこう。



▲誰か1人を回復役に専念させよう。

●グラーフ

H	6666	E	0	G	0
宝	なし				

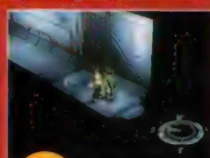
●処刑人

H	4444	E	278415	G	0
宝	なし				

ソラリス軍港への通路ポイントマップ



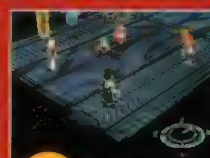
POINT 1 メンバー全員が集まっている場所からスタート。ここから南西のドアを抜ける。



POINT 2 ひたすら南西方面へ向けて突き進む。写真の長細い通路に出たら、ここも南西へ進む。



POINT 3 そしてさらに南西方面に突き進む。ポイント2と同様の長細い通路に再び出たら、目的地も近い。



POINT 4 再びメンバーが全員集合。このあとグラーフとの戦闘があるので、必ずセーブしておこう。

⑳ソラリス上空～トーラ小屋

グラーフとの戦いのあと、己の心に眠る第2の人格を完全に覚醒させてしまったフェイ。そして、彼に同調するかのように、ヴェルトールにもまた異変が起こる。真の姿を現したフェイとヴェルトールは、たった1機で、ソラリスを完全に壊滅させてしまうのだった。その混乱に乗じてソラリスを脱出したエリィたちだったが、己を見失ったフェイは、エリィたちの乗るユグドラシルをも破壊しようと迫る。そんなフェイを止めるため、ヴィエルジュに乗り込んだエリィは、たった1人でヴェルトールの前に立ちはだかるが……。

ヴェルトールの覚醒



▶覚醒したフェイに同調して、真の姿を現すヴェルトール。その迫力（!?）シーンは圧巻だ。



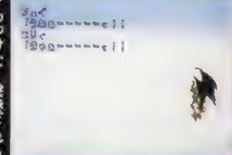
◀ユグドラシルの上で対峙する2体。その時……。

そして物語は急展開する!

なんとか自分を取り戻し、シェバトに帰り着いたフェイ。しかし、シェバトの人々はフェイの力を恐れ、彼の力を封じ込もうとする。それを知ったエリィは、フェイとともにシェバトを出て行くことを決意。しかし、ヴェルトールで飛び立った2人の前に復讐に燃えるラムサスが立ちふさがる。



◀エリィと2人きりの逃避行のハズだったが、そこへラムサスの姿が!



▶あっけなく撃墜されるフェイ。そして彼は、長い長い夢を見る……。

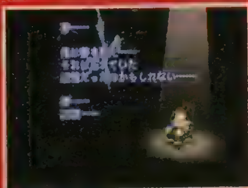
ストーリー終盤のバトル&ダンジョンを攻略

DISC2突入

シェバトから逃げ出し、ラムサスに撃墜されるイベントが終わると、ついにゲームはDISC2へと突入する。ここからは本当に終盤。多くの謎をはらんだ物語は、1つの結末に向けて徐々に収束していくことになる。今後のイベントは謎解きがメインとなってくるので、あえてストーリー部分の解説は割愛する。実際にその目で見て確認しよう。しかし、その間にも多くのボス戦やダンジョンが登場する。ここでは、そんなバトルやダンジョンでの注意点だけをダイジェストで紹介していこう。

ここから先はゲーム展開が一変する!

DISC2は、ほぼ全編モノローグで語られる。その果てしなく長いモノローグの合間に、戦闘やダンジョンのシーンが挿入されるという形で展開するのだ。ここでの注意点は、セーブのチャンスを逃さないこと。途中でバトルに負けると、やり直しがキツイのだ。



◀延々続くモノローグ。その合間に戦闘やダンジョン攻略が起こる。

BOSS ハリケーン要塞

これに対するのは、キスレブ総統府とユグドラシルが合体(!)し、ロボットに変形した超巨大ギア・ユグドラシルⅣ。なにせこちらのHPが3000~もあるので、負ける方が難しい。強攻撃数発で勝てる。



H	15000	E	32367	G	50000
宝	なし				

BOSS ヴェンデッタ

ラムサスとの最終戦。こちらはヴェルトール・セカンドとなっており、いきなりシステム・イドが発動した状態で戦闘が始まる。敵の回避能力は高いが、HPは低いのでとくに問題なく勝てる。お祭り戦闘といったところか。



H	12000	E	32397	G	50000
宝	なし				

BOSS スファル

スファル人8体、スファル集合体1体の組み合わせ。周りにいるスファル人を先に倒すと一撃死の攻撃を仕掛けてくるので、まずスファル集合体から連技を使って一気に倒そう。回復に気を配っていれば、それほど強くはない。



H	?	E	?	G	?
宝	守護法円、金塊				

アニマの器ダンジョン・1

各国に散らばるギア・バーラーを求めて、アニマの器ダンジョンを探索することになったフェイたち。その最初のダンジョンがここ。ここの入口にいるよろず屋ジョニーでアイテムの補充とギアのチューンナップをしておこう。パーティメンバーの変更ポイントもあるので、メンバーの入れ替えも自由にできるぞ。

イーターで必殺技を覚えよう

ここに登場するザコ敵のイーターは、HPが非常に高く攻撃をほとんどしてこない。必殺技を覚えるには好都合なのだ。

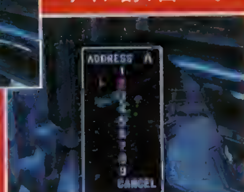


▲まだ覚えてない必殺技のコマンドをひたすら繰り返そう。

ロックナンバーの入力

アニマの器のロックを解くには、同じ数字を使わないで縦と横の合計が同じになるように数字を配列しなくてはならない。ナンバーAの端末の横にメインコンピュータがあるので、それを見てコード表をチェックしよう。コード表さえ見れば、すぐに割り出せる。





▲▶上のコード表をよく見て、残った数字を当てはめればOK。少し考えればすぐわかる。

アニマの器ダンジョン1ポイントマップ



POINT 1 ここでヒューズをはめ、エリアAのロック解除。ヒューズは反対側の部屋にある。戻り道して取りに行こう。



POINT 2 次にこの端末でエリアBのロックを解除。認証コードは「0128」。その後、エレベーターで地下へ下りる。



POINT 3 地下の4つの端末にそれぞれロックオフナンバーを設定。ちなみに正解はAから2、5、8、4。



POINT 4 ロックオフナンバーを入力したら、エレベーターに乗って「DOWN」を選択。そのままエレベーターで下へ。

BOSS エレメンツ

1人が回復に徹し、残りはひたすらAPをためて連技で1人ずつ倒す。倒す順番は、回復役のケルビナが一番最初。次にトロネとセラフィータを倒し、最後にドミニアを倒していこう。



●トロネ

H	2000~2500	E	?	G	?
宝	VITドライブ				

●セラフィータ

H	2000	E	?	G	?
宝	ETHドライブ				

●ケルビナ

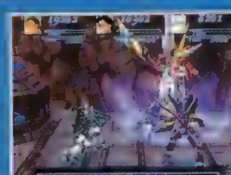
H	2500	E	?	G	?
宝	A・Eドライブ				

●ドミニア

H	4000	E	?	G	?
宝	EPドライブ				

BOSS G・エレメンツ

通常攻撃で十分ダメージを与えられるので、強攻撃→必殺技を繰り返す。HPが減ってくると必殺技を出してくるので、そうなったらシステム・イド発動。一気に攻める。倒したあとの機震剣はすぐシタンのギアに装備。



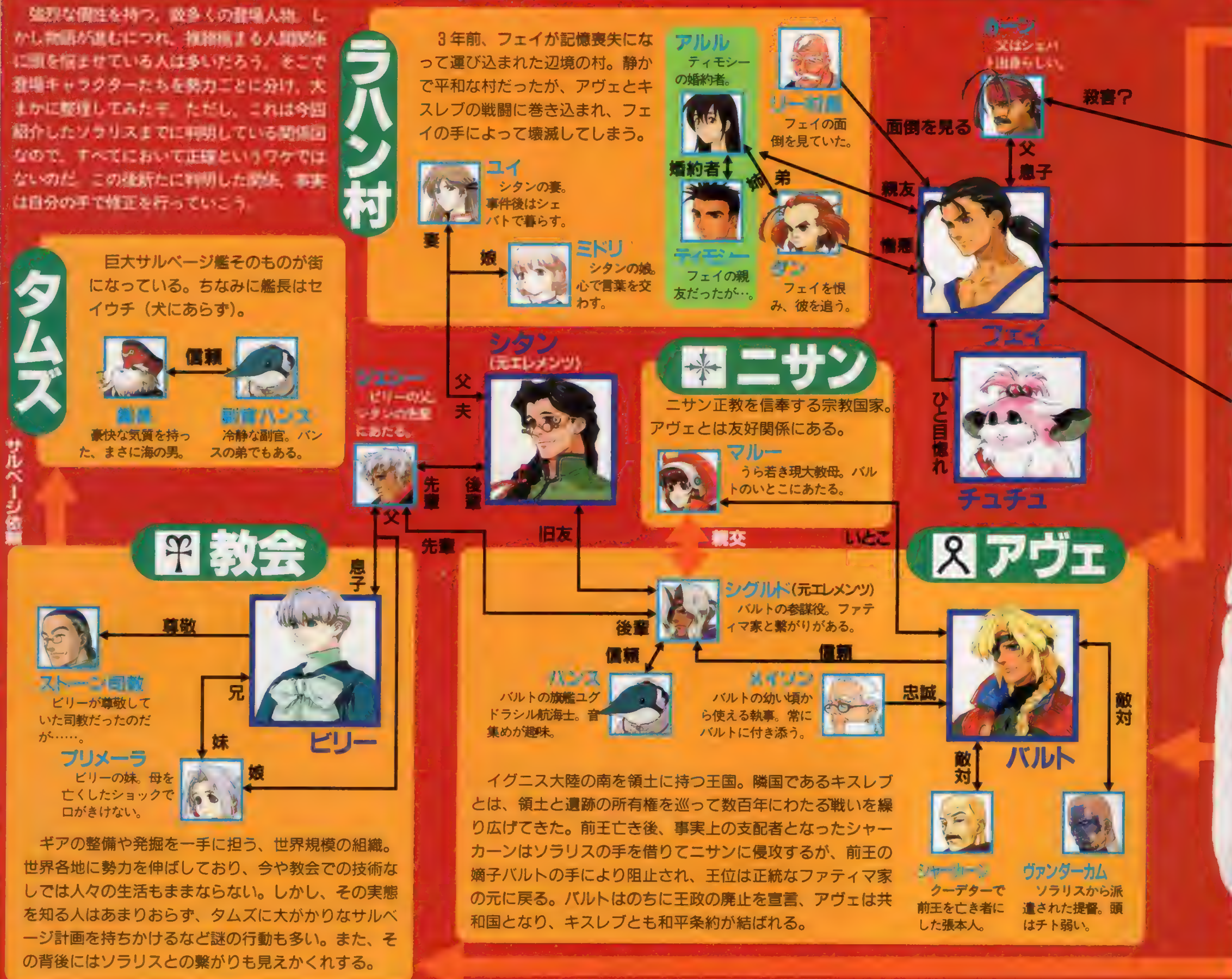


H	45000	E	319068	G	30000
宝	機震剣				

フェイを取り巻く人々

ここでは『ゼノギアス』における複雑な人間関係を把握するため、人物相関図を紹介。また、固有名詞の解説も改めて紹介するので、ストーリーを解いていく参考にしよう。

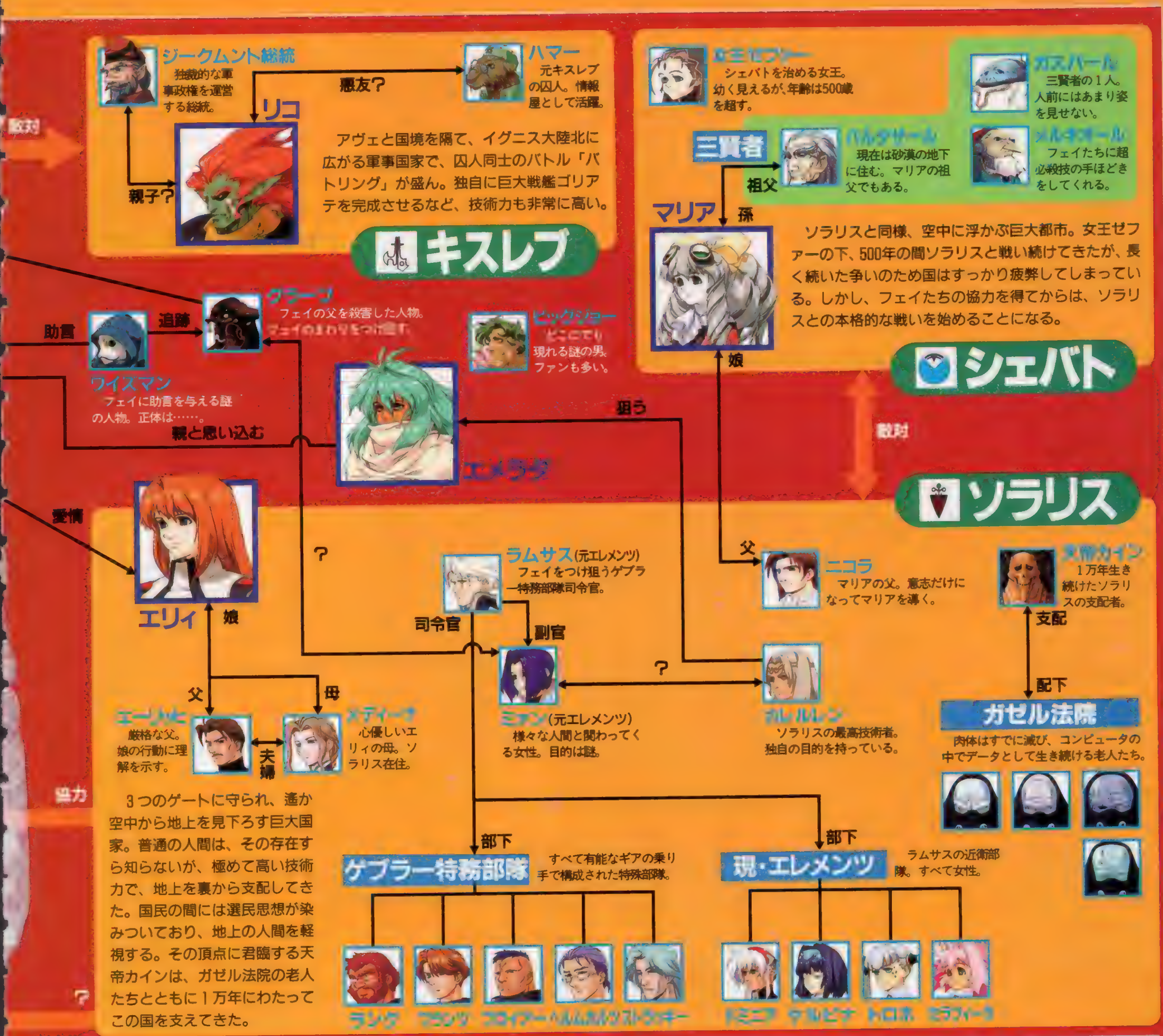
強烈な個性を持つ、数多くの登場人物。しかし物語が進むにつれ、複雑極まる人間関係に頭を悩ませている人は多いだろう。そこで登場キャラクターたちを勢力ごとに分け、大まかに整理してみたぞ。ただし、これは今回紹介したソラリスまでに判明している関係図なので、すべてにおいて正確というワケではないのだ。この後新たに判明した関係は、自分の手で修正を行っていこう。



ゼノギアス 用語解説

アクヴィ：ソラリス軍が使う、多海島エリアの呼び名。シェバトの回遊空域でもある。
亜人：動物的な外見を持った人々の総称。リコやハマーもその1人。キスレブでは迫害を受けている。
アニマの器：特殊な物質と機械が融合したもの。かつては12の器が存在したとされている。
アニムス：アニマの器に深く関係する人物の総称らしい。
アバル：ソラリスの人間が、自分たちを指して呼ぶ言葉。牧羊者という意味を持っている。←→ラムズ
イグニス：アヴェやキスレブのある世界最大の大陸のこと。
イド：強力な力を持つ暗殺者。その実力は素手でギアをも倒すほど。ラムサスはエルルの悪魔と呼び行方を追っている。
ウェルス：死霊。成仏できず生者に災いをもたらしているモンスターとして忌み嫌われているが、その正体は……。
エアッド：精神感応による遠隔攻撃装置。エリィのヴィエルジェなどに装備されている。
エーテル：精神波を使って、攻撃や治癒といった効果を引き出す特殊な能力。いわゆる「魔法」のようなもの。
エトーン：教会に所属する職人。死霊（ウェルス）を滅ぼすことを職務としている人たち。ビリーもその1人。
エルルの悪魔：イドのこと。亡国エルルを1人で滅ぼしたことから、こう呼ばれている。
エレメンツ：ソラリス軍の中でもエリート中のエリート集団。現在はラムサスの近衛部隊として、戦闘などの実務を行う。
ガゼル：ソラリスに住む第1級市民。
ギア：発掘された太古の兵器を元に造られた巨大ロボットの総称。ただし、現在地上で稼働しているほとんどは、ギア・アーサーと呼ばれるレプリカ。
ギア・バーラー：遥か太古の昔に造られたとされる「神のギア」。操縦桿がなく、搭乗者の精神波で動かすのが特徴。
教皇：教会の最高責任者。表向きは温厚な人物として人望を集めているが、裏では悪い噂も絶えない。
キム：エメラダはフェイのことをこう呼ぶ。エメラダにとって、「父親」という意味合いがあるらしい。
ギルド：キスレブD区画にある組合。地下水道で手に入れたアイテムを換金してくれる。
ゲート：ソラリスと地上を隔てている障壁。地上に3カ所設置され、地上人のソラリス進入を阻んでいる。
ゲートキーパー：ゲート（障壁）を通り抜けることができる人物、あるいは物体のこと。
ゲブラー：ラムサスが司令官を務める神聖ソラリス帝室特設外務庁。特殊な任務を遂行する軍事部隊。
孤児院：ビリーが開いている施設。多海島エリアにある。
サルベージャー：海に沈んだ財宝を引き上げる作業を生業とする者たち。タムズの人々もこれにあたる。
ゼボイム文明：太古に滅び、今は海の底に眠る文明。ナノテクノロジーが発達していた。エメラダの祖国。
ソイレントシステム：ソラリスにある廃棄物処理場。何かの実験場とも噂されるが、実態は知られていない。
SOL-9000：ソラリスの超高性能コンピュータ。中にはソラ

※相関図の矢印は、オレンジ色が国同士の関係、黒が人物同士の関係を表しています。



リスの中枢ともいえるデータが存在している。
チュチュ：地上やソラリスから迫害を受けた原生生物（知能レベルは天文学的に低い）。現在はシェバトに少数が確認されているのみ。フェイにひと目惚れしたチュチュもその1人。ちなみにチュチュというのは種族名。
ディープ・シー・ブロス：シェバトにある年中休業の酒場。
ドライブ：精神昂揚剤。ソラリス軍で常用されているドラッグの一種。恐怖心を廃し、潜在能力を引き出す。ただし、摂取が過ぎると精神崩壊を引き起こしてしまう。
ナノテクノロジー：ゼボイムの誇ったテクノロジーで、現在は失われている。この技術で造られた、細胞よりも小さな機械をナノ・マシンと呼び、その集合はナノ・マシン集合体、またはナノ・マシン群体と呼ばれる。
ニサン正教：ソフィアを教祖とするニサンの宗教。現在はマルーが大教母を務める。
ニサンの悲劇：500年前に起こった事件。この事件により、ニサン教祖のソフィアが犠牲になったらしい。
バトラー：バトリングを行う男性戦士のこと。ちなみに、女性戦士の場合は「アマゾネス」と呼ばれる。

バトリング：キスレブで行われている囚人同士の戦い。リコはこのバトリングのチャンピオンだった。
バトリング委員会：キスレブでバトリングを取り仕切っている組織。キスレブに所属する組織ではなく、どうやらソラリスと繋がりがあるらしい。
バルトミサイル：ユグドラシル2世に搭載されたミサイル。その威力は巨大戦艦をも一撃で打ち砕く。が、有効に活用されたことはない。
ファティマの至宝：ファティマ家に代々伝わる宝。その正体はギア・バーラーの1つ、E・アンドヴァリ。のちにバルトによって封印が解かれ、彼の愛機となる。
ファティマの碧玉：ファティマの至宝の封印を解く鍵。2つで1組であるとされている。
ポジトロン光子脳：トロネの頭脳に搭載された電子脳。しかし、トロネは今ひとつ扱い切れてない様子。
ミロク部隊：バルト直属のギア部隊。隊長のミロクはアヴェ奪回作戦において、国境付近で壮絶な死を遂げた。しかし成仏しきれていない様子で、夜になるとユグドラシルの格納庫に"出る"らしい。

メモリーキューブ：世界各地に設置された情報転送装置。セーブを行うことができる。しかし意外にもその実態は……。
ユーゲント：ソラリス軍の士官養成学校。数多くのエリートたちを輩出している。エリィやシタンも在籍していた。
ユグドラシル：砂の中を航海できる潜砂艦。バルトが旗艦として乗り込んでいたが、元々はシェバトで造られたらしい。アヴェ奪回作戦において、イドの攻撃を受け轟沈。
ユグドラシル2世：ユグドラシルの同型艦。砂の中だけでなく、海を航海することも可能になっている。
ユグドラシル3世：2世に飛行装置を取り付けたタイプ。ちなみに「3世」とは、バルトが勝手に改名しただけ。
ユグドラシルⅣ：キスレブ総統府とユグドラシルが合体した超巨大戦艦。超巨大ギアに変形できる。
ラカン：フェイの夢にしばしば登場する謎の男。
ラムズ：ソラリスの人が地上の人を呼ぶときの呼称。「管理される者」という意味。←→アバル
ワイルドキャッツ：キスレブA区画（ノアトゥン）にある猫がたくさんいる酒場。パーティチェンジをしてくれる新米ウエートレスがいる。

DATA編

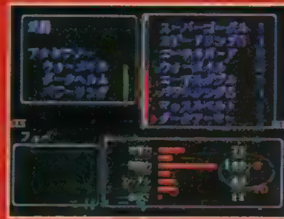
困ったときのお役立ちデータ集

ゲームも終盤ともなると、手に入るアイテム類や出現するモンスターの種類がますます増えて、その全部を頭の中で把握することが難しくなる。ここではそんなプレイヤーのために、冒険をバックアップする数々のデータを一挙大公開！

キャラ用防具

2タイプある防具はキャラによって使いわけよう

防具には、服系、帽子系の2タイプがあり、それぞれ1つずつ装備できる。タイプの違いは単純に防御力の高さの違いで、同じ種類（例：剣闘着と剣闘ぼうし）の防具では、帽子系の方がやや防御力が低めになっている。服系だけでは防御力に不安がある場合に、それを補うのが帽子系の防具の役目だ。HPが低く戦闘不能に陥りやすいキャラクターは、両方を装備してなるべく防御力を上げておくと安心だぞ。なお、防具の中にはエーテル防御がアップするなど、特殊な効果を発揮するものもある。装備するときに、どのパラメータが上がるかも確認しよう。



▼どのパラメータがアップするかは、防具を装備するときに確認できる。しっかりチェック

名称	価格	防御力	装備可能キャラ	入手場所
武闘着	50	2	全員（服系）	フェイの初期装備。ダジルで購入
剣闘着	80	4	全員（服系）	シタンの初期装備。ダジルで購入
レザージャケット	150	10	全員（服系）	アヴェ軍輸送船で拾う。ブレイダブリクで購入
アルルの花嫁衣装	2000	14	全員（服系）	アヴェの大武会でダンを攻撃しないともらえる
メタルベスト	350	18	全員（服系）	アヴェの大武会の賞品。リコの初期装備
メタルジャケット	550	28	全員（服系）	キスレブの洗礼の儀式の賞品。キスレブで購入
ペンギンコート	1000	40	全員（服系）	タムズで購入
聖服	1200	42	全員（服系）	ビリーの初期装備
ウォーメイル	1800	52	全員（服系）	シェバトで購入
紅の闘着	2800	64	全員（服系）	ソラリスで購入。ソラリス下水道で拾う
ブラックレザー	4200	76	全員（服系）	アニマの器ダンジョンで購入
レッドメイル	220	14	男性（服系）	バルトの初期装備
ナイトメイル	1800	32	男性（服系）	キスレブ総統府で拾う
ダークアーマー	2400	60	男性（服系）	ソラリス天帝宮研究所で拾う
ばらの闘衣	5400	85	男性（服系）	？
殺戮の黒衣	8000	108	男性（服系）	？
クロススーツ	5000	6	女性（服系）	エリィの初期装備
舞闘着	1400	44	女性（服系）	タムズで購入
フワフワクロス	2000	50	女性（服系）	チュチュの初期装備

名称	価格	防御力	装備可能キャラ	入手場所
バトルドレッタ	1900	56	女性（服系）	マリアの初期装備
マーメイドクロス	2200	58	女性（服系）	サルガッソーで拾う
デビルクロス	3500	62	女性（服系）	エメラダの初期装備
魔獣の黒衣	5000	82	女性（服系）	？
処刑法衣	7000	100	女性（服系）	？
武闘ぼうし	30	1	全員（帽子系）	フェイの初期装備。ダジルで購入
剣闘ぼうし	40	2	全員（帽子系）	ダジルで購入
レザーハット	80	6	全員（帽子系）	ブレイダブリクで購入
メタルメット	200	10	全員（帽子系）	キスレブで購入
ウォーヘルム	600	20	全員（帽子系）	シェバトで購入
紅ばねのぼうし	1200	28	全員（帽子系）	ソラリスで購入。ソラリス下水道で拾う
ブラックメット	2000	35	ビリー以外（帽子系）	アニマの器ダンジョンで購入
ナイトヘルム	1000	18	男性（帽子系）	キスレブ地下水道で拾う
ダークヘルム	1800	35	男性（帽子系）	ソラリス天帝宮研究所で拾う
キングヘルム	2800	40	男性（帽子系）	アニマの器ダンジョン1で拾う
ホワイトベレー	150	8	女性（帽子系）	キスレブで購入。チュチュの初期装備
シルバーベレー	800	24	女性（帽子系）	ゾンビクルーザーで拾う
ルビーメット	1600	32	女性（帽子系）	シェバトのシャフト内部で拾う
スターライト	2600	38	女性（帽子系）	アニマの器ダンジョン1で拾う

キャラ用アクセサリー

防具にはない特殊な効果が魅力。ギア戦にも影響するのだ

主に防御力を高める効果を持つ防具に対して、アクセサリーはパラメータのアップやステータス異常の回避など、多彩な効果を発揮する。また、他の防具をつけていなければ最高3つまで身につけられるのも大きな特徴だ。装備するキャラクターの短所を補ったり、長所を伸ばせるのはもちろん、ボスキャラの特徴に合わせて装備をつけ換えられるなど、幅広く活用できるぞ。さらに、ほとんどのアクセサリーは、ギアに乗っていてもその効果が引き継がれる。ギアに乗る前には防具をすべてはずし、アクセサリーだけを装備しておくのがお得なのだ。



▼装備できるアクセサリーを確認しておこう。ギアに乗る前に、しっかり確認しておくのだ

名称	価格	効果	入手場所
パワーリング	200	攻撃力＋2	ダジル、ユグドラシルなどで購入
パワーリングS	800	攻撃力＋5	リコの初期装備。アニマの器ダンジョンで購入
スタミナリング	150	防御力＋2	フェイの初期装備。ダジルなどで購入
スタミナリングS	600	防御力＋5	ビリーの初期装備。アニマの器ダンジョンで購入
メガネ	150	命中＋2	シタンの初期装備
スーパーゴーグル	600	命中＋5	タムズのカードゲームの賞品
ステップシューズ	150	回避＋2	シタンの初期装備
プレミアシューズ	600	回避＋5	タムズのカードゲームの賞品
スピードリング	1200	素早さ＋1	ユグドラシルなどで購入
スピードリングS	3000	素早さ＋2	ソラリス天帝宮研究所で拾う
エーテル石	500	エーテル能力＋2	エリィの初期装備。シェバトで購入
大エーテル石	2000	エーテル能力＋5	エメラダの初期装備
抗エーテル石	500	エーテル防御＋2	エリィの初期装備。シェバトで購入
大抗エーテル石	2000	エーテル防御＋5	多島海エリアのシャディが落とす
スピードシューズ	5000	次のターンまでの時間が半分になる	バトリングの賞品
闘魂ベルト	2000	HP最大値10%アップ&回復	キスレブ地下水道で拾う
聖者のペンダント	8000	戦闘支援効果の時間を2倍にする	ニサンで購入。ビリーの初期装備
アヴォイドリング	3000	回避能力アップ	アニマの器ダンジョンで購入

名称	価格	効果	入手場所
戦場のエプロン	6000	攻撃力＋5、防御力＋5	シェバトのシャフト内部で拾う
黒のロングコート	12000	攻撃力＋10、エーテル防御＋10	タムズのカードゲームの賞品
ガードリング	2000	防御力アップ	ユグドラシルなどで購入
マッスルベルト	3000	防御力アップ	ソラリスの天帝宮研究所で拾う
ポイズンガード	1500	毒防止	キスレブで購入。キスレブ地下水道で拾う
スリープガード	1500	眠り防止	キスレブで購入。教会発掘現場で拾う
ブレインガード	1500	忘却防止	キスレブで購入
クールメガネ	1500	混乱防止	キスレブ地下水道で拾う
ボディーガード	8000	肉体的ステータス異常防止	アニマの器ダンジョンで購入
マインドガード	8000	精神的ステータス異常防止	アニマの器ダンジョンで購入
エーテルガード	8000	EP吸収攻撃防止	アニマの器ダンジョン1で拾う
エーテルパワー	10000	属性防御効果2倍	キスレブ地下水道で拾う
風の指輪	5000	風の属性防御効果	タムズで購入
地の指輪	5000	地の属性防御効果	タムズで購入
火の指輪	5000	火の属性防御効果	タムズで購入
水の指輪	5000	水の属性防御効果	タムズで購入

※表中の入手場所で、ユグドラシル2世前・後は、チャート48のアルカンシェル戦の前後。タムズ前・後は、チャート60の教会地下ゲートの破壊の前後を表します。
また、表中の価格は、お店で売っていないものも表示しています。売却時の参考にしてください。

キャラ用武器

少し特殊で複雑な、ビリーの武器装備について

ここまでで、武器を装備できるのは、エリィ、バルト、ビリーの3人のみ。その中で、拳銃を使って戦うビリーは、弾丸が切れると攻撃ができなくなるという特殊なキャラクターだ。残弾の数は戦闘中に確認できるので、弾丸が底を突きそうなら、移動中に装備画面を呼び出して補充しよう。弾丸の補充が必要なのは、弱攻撃に対応するハンドガンと、強攻撃に対応するビッグガンの2つで、弾丸を1つ装備すれば、100発までフルに充填されるぞ。中攻撃に対応するエーテルガンには弾切れがなく、補充の必要もない。弾丸の補充は、装備画面で✚キーの左右を押せば行える。また、新しい武器を装備したときには、自動的に弾丸を装備する画面になる。



▼特に弾切れを起こしやすいのが、[illegible]

	名称	価格	攻撃力	追加効果	入手場所
エリィ	マジカルロッド	50	4	—	エリィの初期装備
	シグナルロッド	100	6	—	黒月の森で拾う。ダジルで購入
	ラジカルロッド	250	8	—	キスレブで購入
	ムーンロッド	600	10	敵を眠らせる	タムズで拾う
	マーシャルロッド	1000	14	—	タムズで購入
	サンダーロッド	2200	16	風属性	シェバトで購入
	アースロッド	2200	16	地属性	シェバトで購入
	フレアロッド	2600	18	火属性	シェバトで購入
	アイスロッド	2200	16	水属性	シェバトで購入
	クィーンロッド	3200	20	敵の体力ダウン	シェバトのシャフト内部で拾う
	ダイナマイロッド	4500	22	—	シェバトで購入
	ダークロッド	5800	24	—	サルガッソーで拾う
バルト	レザーウイップ	60	2	—	バルトの初期装備
	アイアンウイップ	120	4	—	バルトのアジトで拾う
	スナッパー	280	6	—	ブレイダブリクで購入
	コブラ	700	5	敵を毒状態にする	ファティマ城で拾う
	サーペント	1200	7	—	タムズで購入
	ブラックスネーク	2400	7	敵のエーテル能力ダウン	教会発掘現場で拾う
	シルバーブラッド	2800	8	—	シェバトで購入
	ガリアンウイップ	3400	10	—	シェバトのシャフト内部で拾う
	デザートウォーム	4800	12	—	ニサン霊廟で拾う

	名称	価格	攻撃力	追加効果	入手場所
ビリー	B&JM10	2000	—	—	ビリーの初期装備
	B&JM686	3500	—	—	孤児院の隠し部屋で拾う
	ゴッドファーザー	20000	—	—	?
	エーテルガン	—	—	—	ビリーの固定装備
	ビッグガン	—	—	—	ビリーの固定装備
	B&JMA弾	20	30	B&JM10用弾丸	タムズで購入
	B&JMS弾	40	35	B&JM10用弾丸	ゾンビクルーザーで拾う。アニマの器ダンジョンで購入
	B&JMX弾	60	40	B&JM10用弾丸	ソラリス、アニマの器ダンジョンで購入
	B&JM 6 A弾	40	50	B&JM686用弾丸	アニマの器ダンジョンで購入
	B&JM 6 S弾	60	60	B&JM686用弾丸	アニマの器ダンジョンで購入
	B&JM 6 X弾	80	70	B&JM686用弾丸	ソラリス、アニマの器ダンジョンで購入
	GOD弾	200	100	ゴッドファーザー用弾丸	アニマの器ダンジョンで購入
	風のエーテル弾	1000	—	風/エーテルガン用弾丸	シェバトで購入
	地のエーテル弾	1000	—	地/エーテルガン用弾丸	シェバトで購入
	火のエーテル弾	1000	—	火/エーテルガン用弾丸	シェバトで購入
	水のエーテル弾	1000	—	水/エーテルガン用弾丸	シェバトで購入
	SS010弾	30	50	ビッグガン用弾丸	タムズで購入
	SS020弾	60	60	ビッグガン用弾丸	ゾンビクルーザーで拾う。アニマの器ダンジョンで購入
	SS030弾	90	70	ビッグガン用弾丸	ソラリス、アニマの器ダンジョンで購入
	SS040弾	120	80	ビッグガン用弾丸	アニマの器ダンジョンで購入

アイテム

アイテムの種類ごとに、有効な使い方を考えよう

アイテムには、移動中にのみ使えるものと、移動中でも戦闘中でもいつでも使えるものがある。購入する際は、それぞれのアイテムが持つ効果とあわせて、使用可能なタイミングもしっかり把握する必要があるぞ。使えるタイミングと使ったときの効果、この2つを踏まえたうえで、どんな場面で役に立つものなのかを考えるのだ。なお、これらのアイテムがショップで扱われている値段はというと、いつでも使えるものは少々値段が高く、逆に移動中にのみ使えるものはかなり安い値段で売られている。「オメガソル」や「サバイバルテント」といった効果の優れたアイテムも手軽に購入できるので、序盤からたくさん買い込んでおくといいぞ。



▼移動中にのみ使えるアイテムは、[illegible]

名称	価格	対象	バトル使用	効果
アクアソル	20	単	○	HP回復(50)
アクアソルS	100	単	○	HP回復(150)
アクアソルDX	300	単	○	HP回復(500)
アルファソル	1000	単	○	HP完全回復
スペルドラッグ	10000	全	○	HP完全回復
つちのこの肉	10	単	×	HP回復(50)
つちのこの極上肉	200	単	×	HP回復(100)
クラーゲンの肉	300	単	×	HP回復(150)
ローズソル	100	単	○	EP回復(10)
ローズソルS	300	単	○	EP回復(20)
ローズソルDX	800	単	○	EP回復(30)
シグマソル	1500	単	○	EP完全回復
オメガソル	50	単	×	HP&EP完全回復
サバイバルテント	150	全	×	セーブできる場所でHP&EPを完全回復
ゼータソル	100	単	○	戦闘不能回復
ゼータソルDX	1000	単	○	戦闘不能回復&HP完全回復
ケルバーソル	10	単	○	肉体的ステータス異常回復
ガイストソル	20	単	○	精神的ステータス異常回復
エクストラソル	50	単	○	全ステータス異常回復
ホワイトスター	500	単	○	風の属性アップ、地の属性ダウン
ブラウンスター	500	単	○	地の属性アップ、風の属性ダウン
レッドスター	500	単	○	火の属性アップ、水の属性ダウン

名称	価格	対象	バトル使用	効果
ブルースター	500	単	○	水の属性アップ、火の属性ダウン
ハードスター	800	単	○	バトル中、防御力アップ
スピードスター	1000	単	○	バトル中、スピードアップ
イージスソル	2000	単	○	バトル中、肉体的ステータス異常防止
アイギスソル	2000	単	○	バトル中、精神的ステータス異常防止
武器チカ	1000	単	○	バトル中、武器の攻撃力を50%アップ
エル・アイリス	1200	単	○	風属性のエーテルウェポン
エル・ログス	1200	単	○	地属性のエーテルウェポン
エル・イグニス	1200	単	○	火属性のエーテルウェポン
エル・アクヴィ	1200	単	○	水属性のエーテルウェポン
STRドライブ	1000	単	×	攻撃力+1
VITドライブ	1000	単	×	防御力+1
ETHドライブ	1000	単	×	エーテル能力+1
A・Eドライブ	1000	単	×	エーテル防御力+1
HPドライブ	2000	単	×	HP最大値+20
EPドライブ	2000	単	×	EP最大値+5
牙	100	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)
目玉	200	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)
ウロコ	500	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)
金塊	2000	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)
大金塊	4000	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)

※アイテム表中のバトル使用欄の見方 ○……戦闘中、移動中とも使用可能なもの、×……移動中のみ使用可能なものを表します。

ギア用武器

ギア用の武器もキャラクターと同様に、装備できるのは、エリィ、バルト、ビリーの3人が乗る機体のみ。ビリーが搭乗するレンマーツォの武器は、やはり弾丸が切れると使えなくなるので残弾には気を配ること。また、エリィをギア戦で使う場合は、武器の追加効果をうまく活用しよう。敵に合わせた各種属性攻撃はもちろんのこと、スピードダウンやカメラ不良などはボス戦で思わぬ効果を発揮する場合があるぞ。攻撃力だけを重視しないでいろいろと試してみよう。

	名称	価格	攻撃力	追加効果	入手場所
エリィ	マジカルロッドG	200	2	—	ヴィエルジェの初期装備
エリィ	ラジカルロッドG	4200	24	—	ゴリアテ工場で購入
エリィ	サンダーロッドG	8200	60	風属性	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
エリィ	アースロッドG	8200	60	地属性	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
エリィ	フレアロッドG	8800	65	火属性	シェバトで購入
エリィ	アイスロッドG	8200	60	水属性	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
エリィ	ブレイクロッドG	10000	75	敵のスピードをダウン	シェバトで購入
エリィ	スモークロッドG	12000	78	カメラ不良	?
エリィ	カオスロッドG	13200	80	—	タムズ(後)で購入
バルト	レザーWG	1000	10	—	ブリガンディア初期装備
バルト	アイアンWG	1600	16	—	大鍾乳洞で拾う。ユグドラシルで購入
バルト	スナッパーWG	2000	18	—	ユグドラシル、ニサンで購入
バルト	サーペントWG	4500	35	—	タムズで拾う
バルト	BスネークWG	6800	50	—	ユグドラシル2世(後)、シェバトで購入
バルト	SブラッドWG	7600	56	—	ユグドラシル2世(後)、シェバトで購入

	名称	価格	攻撃力	用途	入手場所
ビリー	GEARM10	4000	—	—	レンマーツォの初期装備
ビリー	GEARM686	7800	—	—	ゾンビクルーザーで巨大ウェルスが落とす
ビリー	ゴッドギア	24000	—	—	?
ビリー	ビッグガン	—	—	—	レンマーツォの固定装備
ビリー	GEARMA弾	100	30	GEARM10用弾丸	ユグドラシル2世(前・後)、タムズ(前・後)で購入
ビリー	GEARMS弾	200	50	GEARM10用弾丸	ユグドラシル2世(後)、タムズ(後)で購入
ビリー	GEARMX弾	300	70	GEARM10用弾丸	タムズ(後)、アニマの器ダンジョンで購入
ビリー	GEARM6A弾	200	40	GEARM686用弾丸	ユグドラシル2世(前・後)、タムズ(前・後)で購入
ビリー	GEARM6S弾	300	60	GEARM686用弾丸	ユグドラシル2世(後)、タムズ(後)で購入
ビリー	GEARM6X弾	400	80	GEARM686用弾丸	タムズ(後)、アニマの器ダンジョンで購入
ビリー	GODG弾	1000	120	ゴッドギア用弾丸	?
ビリー	SS010G弾	100	40	ガトリングガン用弾丸	ユグドラシル2世(前・後)、タムズ(前・後)で購入
ビリー	SS020G弾	200	60	ガトリングガン用弾丸	ユグドラシル2世(後)、タムズ(後)で購入
ビリー	SS030G弾	300	80	ガトリングガン用弾丸	タムズ(後)、アニマの器ダンジョンで購入
ビリー	SS040G弾	400	100	ガトリングガン用弾丸	アニマの器ダンジョンで購入

ギア用エンジン

エンジンには攻撃力のアップを重視したタイプと、燃料の搭載量を重視したタイプがある。どちらを選ぶか迷うところだが、結論からいうと燃料の搭載量を重視した方を選ぶ方が得策だ。燃料が多ければ「フレームHP」の特殊装置を使える回数が増えるので、戦闘でのピンチをしのぎやすい

名称	価格	燃料	POW	入手場所
G4・1200	800	1200	4	ヴェルトールの初期装備
G6・1200	1200	1200	6	大鍾乳洞でバル爺から購入
Z9・1500	1800	1500	9	ユグドラシル、ニサンで購入
V10・2000	2000	2000	10	キスレブで購入
V12・2000	2600	2000	12	キスレブで購入
W13・1700	2600	1700	13	シューティアの初期装備
R15・3000	3000	3000	15	ヴィエルジェの初期装備
C18・2500	4000	2500	18	レンマーツォの初期装備。ユグドラシル2世(前)で購入
E20・2700	4000	2700	20	ユグドラシル2世(後)で購入

名称	価格	燃料	POW	入手場所
R23・3000	6000	3000	23	ユグドラシル2世(後)で購入
M28・2200	6000	2200	28	ユグドラシル2世(後)で購入
B30・4200	10000	4200	30	シェバトで購入
K35・3500	12000	3500	35	シェバトで購入
F40・5400	13000	5400	40	タムズ(後)で購入
G45・4600	18000	4600	45	アニマの器ダンジョンで購入
S50・6600	24000	6600	50	ゼプツェンの初期装備。アニマの器ダンジョンで購入
N55・5800	24000	5800	55	アニマの器ダンジョンで購入

ギア用フレーム

ギアのHPの高さに直結しているフレームは、まさにギアの生命線ともいえる重要なモノ。ギアショップで購入できる最新のものを、常に装備しておこう。フレームだけは他のパーツと違って、ギアごとに装備できるものが異なる。HP最大値の微妙な差に、パイロットの個性が表れているぞ

	名称	価格	HP	入手場所
フェイ	WELT018	150	1800	ヴェルトールの初期装備
フェイ	WELT021	400	2100	大鍾乳洞でバル爺から購入
フェイ	WELT025	800	2500	大鍾乳洞でバル爺から購入
フェイ	WELT030	1400	3000	ユグドラシル、ニサンで購入
フェイ	WELT036	2200	3600	キスレブで購入
フェイ	WELT043	3200	4300	キスレブで購入
フェイ	WELT051	4400	5100	キスレブギアドック、ゴリアテ工場で購入
フェイ	WELT061	4700	6100	ユグドラシル2世(前)で購入
フェイ	WELT073	6100	7300	ユグドラシル2世(後)で購入
フェイ	WELT087	8000	8700	ユグドラシル2世(後)で購入
フェイ	WELT104	8900	10400	シェバトで購入
フェイ	WELT124	11300	12400	シェバトで購入
フェイ	WELT148	11900	14800	タムズ(後)で購入
フェイ	WELT177	12400	17700	ヴェルトール2の初期装備
フェイ	WELT212	15100	21200	アニマの器ダンジョンで購入
フェイ	WELT254	15500	25400	?
シタン	HEIM025	800	2500	ヘイムダル初期装備
シタン	HEIM032	1800	3200	大鍾乳洞でバル爺から購入
シタン	HEIM054	4600	5400	キスレブギアドック、ゴリアテ工場で購入
シタン	HEIM064	4900	6400	キスレブギアドック、ゴリアテ工場で購入
シタン	HEIM078	6700	7800	ユグドラシル2世(後)で購入
シタン	HEIM092	7700	9200	ユグドラシル2世(後)で購入
シタン	HEIM110	9700	11000	シェバトで購入
シタン	HEIM130	11200	13000	シェバトで購入。タムズ(後)で購入
シタン	HEIM158	12400	15800	?
シタン	HEIM190	13300	19000	アニマの器ダンジョンで購入
シタン	HEIM230	15000	23000	?
ビリー	RENM060	4400	6000	レンマーツォの初期装備
ビリー	RENM072	6000	7200	ユグドラシル2世(前)で購入
ビリー	RENM086	7600	8600	ユグドラシル2世(後)で購入
ビリー	RENM102	8600	10200	シェバトで購入
ビリー	RENM120	10700	12000	シェバトで購入
ビリー	RENM142	12800	14200	タムズ(後)、アニマの器ダンジョンで購入
ビリー	RENM170	13600	17000	?

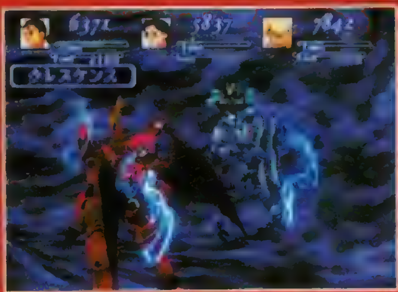
	名称	価格	HP	入手場所
エリィ	VIER015	100	1500	ヴィエルジェの初期装備
エリィ	VIER040	2900	4000	キスレブギアドック、ゴリアテ工場で購入
エリィ	VIER048	3900	4800	ユグドラシル2世(前)で購入
エリィ	VIER058	4100	5800	ユグドラシル2世(前)で購入
エリィ	VIER070	5200	7000	ユグドラシル2世(後)で購入
エリィ	VIER084	7200	8400	ユグドラシル2世(後)で購入
エリィ	VIER098	8100	9800	シェバトで購入
エリィ	VIER120	10600	12000	シェバトで購入
エリィ	VIER143	13600	14300	タムズ(後)で購入
エリィ	VIER170	15600	17000	アニマの器ダンジョンで購入
バルト	BRIG019	250	1900	ブリガンディアの初期装備
バルト	BRIG022	500	2200	大鍾乳洞でバル爺から購入
バルト	BRIG027	900	2700	大鍾乳洞でバル爺から購入
バルト	BRIG054	4600	5400	ユグドラシル2世(前)で購入
バルト	BRIG064	4800	6400	ユグドラシル2世(前)で購入
バルト	BRIG077	6300	7700	ユグドラシル2世(後)で購入
バルト	BRIG091	7100	9100	ユグドラシル2世(後)で購入
バルト	BRIG110	9900	11000	シェバトで購入
バルト	BRIG130	11200	13000	シェバトで購入
バルト	BRIG158	12400	15800	タムズ(後)、アニマの器ダンジョンで購入
バルト	BRIG185	13200	18500	E・アンドヴァリの初期装備
リコ	STIE058	4300	5800	シューティアの初期装備
リコ	STIE069	5600	6900	キスレブギアドック、ゴリアテ工場で購入
リコ	STIE082	7200	8200	ユグドラシル2世(後)で購入
リコ	STIE098	8300	9800	ユグドラシル2世(後)で購入
リコ	STIE117	10000	11700	シェバトで購入
リコ	STIE138	12000	13800	シェバトで購入
リコ	STIE165	13000	16500	タムズ(後)、アニマの器ダンジョンで購入
リコ	STIE200	14200	20000	アニマの器ダンジョンで購入
リコ	STIE250	16200	25000	?
[illegible]	≠17-180	13000	18000	ゼプツェンの初期装備
[illegible]	≠17-220	15000	22000	アニマの器ダンジョンで購入
[illegible]	CRES140	11400	14000	クレスケンスの初期装備
[illegible]	CRES172	12500	17200	アニマの器ダンジョンで購入

※表の見方　ギア用エンジンの「POW」は、攻撃力を示します。また、ギア用パーツに設定された「POW」は重さのようなもので、これの合計値が大きくなるとギアの素早さ等に影響を及ぼします。

ギア用パーツ

属性を持つ攻撃にはアクセサリーで対処しよう。

ギアでの戦闘は、キャラクターの戦闘と違ってHPを回復する手段が非常に少ない。そのため特にボス戦やイベント戦闘では、HPの減少をいかに押さえるかが重要になるぞ。そこで有効となるのが、さまざまな攻撃に対して耐性を持つギア用パーツの数々だ。ボス戦やイベント戦では、敵の攻撃が持つ属性に耐性のあるパーツを装備して挑むと、戦いがグンと有利になる。



▲ボス戦で勝てない場合、装備しているパーツに原因がある場合が多い。敵の攻撃をしっかり分析するのだ。

隠し必殺技の封印を解き戦力をアップ!

「封印攻撃解除」系のパーツは、装備するとそれぞれのアタックレベルの隠し必殺技が使用可能になるというもの。各キャラに3つずつ用意されている隠し必殺技は、どれも強力な反面、1つの技につき装備欄を1つ埋めなければならないという難点もある。封印を解く場合は、どれか1つだけにしぼるほうが得策。空いたスペースには「フレームHP」系のパーツを装備しよう。



▲アクセサリーを多く装備したいなら、「封印攻撃解除」系のパーツはつけないのも手。必要になるのはボス戦くらい。

名称	価格	POW	効果	入手場所
装甲板	25	2	装甲値+2	ヴェルトールの初期装備
装甲板+1	50	2	装甲値+5	大鍾乳洞でバル爺から購入
装甲板+2	75	2	装甲値+8	キスレブで購入
装甲板+3	100	2	装甲値+10	キスレブギアドック、ゴリアテ工場で購入
装甲板+4	150	2	装甲値+20	ユグドラシル2世(前)で購入
装甲板+5	200	2	装甲値+30	シェバトのシャフト内部でティアーズが落とす
装甲板+6	250	2	装甲値+50	ソラリス天帝宮研究所で拾う
軽量装甲板+1	150	1	装甲値+15、反応値+5	ユグドラシル2世(前)で購入。バベルタワーで拾う
軽量装甲板+2	400	1	装甲値+40、反応値+5	バトリングの賞品
エーテル装甲	1000	2	エーテル装甲値+50	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
エーテル装甲+1	2000	2	エーテル装甲値+100	アニマの器ダンジョンで購入
中古回路	2500	1	反応値+10	ヴェルトール、ヘイムダルの初期装備
反応回路	2500	1	反応値+20	ユグドラシルで購入
マグネットコート	4000	2	反応値+25	ユグドラシルで購入。岩山で拾う
防御回路	2500	1	防御値アップ	ユグドラシルで購入
A回路	250	1	素早さアップ(荒れ地)	ユグドラシル2世(前・後)で購入
B回路	250	1	素早さアップ(雪原)	レンマーツォの初期装備
C回路	250	1	素早さアップ(砂漠)	ユグドラシルで購入
C回路+1	500	1	素早さアップ(砂漠)	アヴェ周辺でスピアトルーパーが落とす
D回路	250	1	素早さアップ(水中)	ユグドラシル2世(前・後)で購入
E回路	250	1	エーテル装甲+10、エーテル増幅率+4	ユグドラシル2世(前・後)で購入
エアコン	2500	1	素早さアップ(砂漠)	ブリガンディアの初期装備
酸素ボンベ	6000	3	素早さアップ(水中)	ゴリアテ工場、バベルタワーで拾う
パワーマジック	3000	3	エーテル増幅率+8	シェバトで購入
ダブルヴェール	3000	3	属性防御効果を2倍	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
レンズシールド	2500	2	カメラ不良(命中&回避率低下)防止	ブリガンディアの初期装備。ユグドラシルで購入
マジックガード	3250	2	エーテル機関保護	シェバトで購入
エンジンガード	5000	2	エンジン保護(パワーロス防止)	ユグドラシルで購入
守護法円	4000	1	パイロット保護(混乱防止)	シェバトで購入
タンクブロック	3000	2	燃料タンク保護(燃料もれ、燃料吸収防止)	ユグドラシルで購入
リペアコート	4000	3	装甲欠損防御(防御力低下防止)	ユグドラシルで購入
ギアブロック	4000	2	運動能力保護(スピードダウン防止)	ユグドラシルで購入
風ヴェール装甲板	5000	3	地属性エーテル攻撃に強い	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
地ヴェール装甲板	5000	3	風属性エーテル攻撃に強い	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
火ヴェール装甲板	5000	3	水属性エーテル攻撃に強い	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
水ヴェール装甲板	5000	3	火属性エーテル攻撃に強い	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
ビームコート	600	2	対ビーム50%防御	バルトのアジトでシュピラーレを倒す
ビームジャマー	1000	2	対ビーム75%防御	ユグドラシル2世(前)で購入。バベルタワーで拾う
鏡面装甲板	1200	2	対ビーム50%防御、装甲値+50	?
鏡面装甲板+1	1800	2	対ビーム50%防御、装甲値+100	?
雲母	750	2	対電撃30%防御	ゴリアテ工場で拾う
絶縁装甲板	1500	2	対電撃30%防御、装甲値+10	キスレブ総統府で拾う
絶縁装甲板+1	2250	2	対電撃30%防御、装甲値+50	サルガッソーのアコヤが落とす
アース	1250	2	対電撃50%防御	ユグドラシル2世(前)で購入
貫金装甲板	300	2	対ジェル50%防御	シェバトの防衛戦でリトルフットが落とす
貫金装甲板+1	500	2	対ジェル50%防御、装甲値+50	ソラリス天帝宮研究所で拾う
金メッキ	1500	3	対ジェル完全防御	シェバトでツィダテールが落とす
刻印装甲板	1400	2	対刻印50%防御	ニサン霊廟でエトーン改が落とす
刻印装甲板+1	2100	2	対刻印75%防御	敵が落とす
対刻印バリア	3000	2	対刻印完全防御	ニサン霊廟でエトーン改が落とす
ノイズフィルター	2000	2	対音波完全防御	シェバトでアバランシュが落とす
焼けた装甲板	4000	2	装甲値+2	アニマの器ダンジョン1でディフェンサーが落とす
フレームHP10	250	2	フレームHP10%回復	キスレブギアドック、ゴリアテ工場で購入
フレームHP30	750	2	フレームHP30%回復	ユグドラシル2世(前・後)で購入
フレームHP50	1250	2	フレームHP50%回復	ユグドラシル2世(前・後)で購入
封印攻撃L1解除	1000	2	アタックレベル1の最強必殺技使用可	ニサン霊廟で拾う。タムズのカードゲームの賞品
封印攻撃L2解除	1000	2	アタックレベル2の最強必殺技使用可	サルガッソーで拾う
封印攻撃L3解除	1000	2	アタックレベル3の最強必殺技使用可	バトリングの賞品

※効果欄のエーテル増幅率アップとは、エーテル攻撃の威力のアップを、反応値アップとは、ギアの回避力のアップを指します。ギア用パーツは、防御力の増強などの使い方が一般的ですが、同じパーツを複数つけることで威力が倍増することがあります。ヴィエルジェやブリガンディアにE回路を3つつけると、エアッドやユグドラ連撃の威力が大幅にアップします。

ギア用アーマー

購入するアーマーは、装甲値だけでなくエーテル装甲値も考慮に入れて選びたいところ。ゲームの中盤以降は、通常攻撃よりもエーテル攻撃が得意な敵も数多く登場するため、エーテル装甲に救われるケースが増えてくる。多少、装甲値が低くても、エーテル装甲のあるアーマーを購入しよう。

名称	価格	装甲値	エーテル装甲値	入手場所
MS鋼板#6	500	60	—	大鍾乳洞でバル爺から購入
MS鋼板#7.5	1000	75	—	バルトのアジトで購入
MS鋼板#9	1500	90	—	ユグドラシル、ニサンで購入
MS鉄鋼#12	2500	120	—	キスレブで購入
MS鉄鋼#15	3500	150	—	キスレブで購入
Z合金20/5	5000	200	50	ユグドラシル2世(前)で購入
超MS鉄鋼#25	6500	250	—	ユグドラシル2世(前)で購入
超MS鉄鋼#30	8000	300	—	ユグドラシル2世(後)で購入

名称	価格	装甲値	エーテル装甲値	入手場所
Z合金30/10	10000	300	100	ユグドラシル2世(後)、シェバトで購入
超MS鉄鋼#40	10000	400	—	シェバトで購入
Z合金40/15	12500	400	150	タムズ(後)で購入
RXメタル#50	12500	500	—	シェバト、タムズ(後)で購入
Z合金50/20	15000	500	200	ゼプツェンの初期装備。アニマの器ダンジョンで購入
RXメタル#60	15000	600	—	アニマの器ダンジョンで購入
Z合金60/25	20000	600	250	アニマの器ダンジョンで購入
RXメタル#70	20000	700	—	アニマの器ダンジョンで購入

Q&A編

すべての悩みはこれで解決

斬新なシステムを多く取り入れているだけに、遊んでいるうちに数多くの疑問がわいてくる『ゼノギアス』。そこで、数多く寄せられた疑問、質問をピックアップして完全解説。悩んでいた疑問の回答も、きっと見つかるはず。

バトル編

もっとも質問の多いバトル編では、必殺技と連殺を重点的に紹介。

Q 必殺技の効率のいい覚え方は？

A 必殺技の修得は、レベルだけでなく、戦闘で押したボタン（通常攻撃）の回数がもっとも重要になる。その法則は非常に複雑なので、簡単に説明できるものではない。そこで、早く覚えるためのコツだけを紹介していこう。



◀ステータス画面で、必殺技とそのコマンドを確認することができる。

ポイント1 ボタンはまんべんなく押す

ボタンを押した回数が重要なのだから、例えば通常攻撃で△ばかり押していると、コマンドに□を含んだ必殺技はなかなか覚えられないのだ。通常攻撃では、極端に偏った押し方をしないように。比率的には、□、△、○が3：2：1になる感じで押すのがちょうどいいだろう。



▲コマンドに□を含む必殺技は多いので、□を多めに押そう。

ポイント2 ザコで必殺技を出さない

ボス戦では必殺技がメインになるので、押したボタンの回数は、ザコ戦で稼いでいくことになる。しかし、すでに覚えている必殺技を発動させると、そのとき押した○はカウントされないのだ。ザコ戦では、できるだけ必殺技を使わず戦うことを心がけよう。



◀必殺技を発動すると、そのとき押した○はカウントされないのだ。

ポイント3 覚えたい技のコマンドを入力

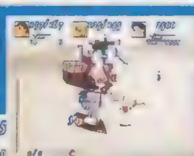
特定の必殺技を早く覚えたいときには、その技のコマンド通りに通常技を出していこう。例えば□→□→□というコマンドの必殺技を覚えたい場合は、その順番通りの通常攻撃を何度も繰り返すのだ。これで、通常より覚えが早くなるのだ。



◀中盤以降は、この方法でレーテって覚えていったが、早く覚えられるぞ。

ポイント4 堅いザコでひたすら稼ぐ

ボタンの回数を稼ぐには、カタイ敵を何度も攻撃するのが効果的。オススメはマルー救出作戦時、砂漠に出現するギアとキャラの組み合わせ。味方1人をギアに乗せ、残りを生身にすると、敵のギアはこちらのギアしか攻撃してこない。この際、生身のキャラがギアを攻撃し続ければOK。



▶キャラを1人ギアに乗せ、他の2人で攻撃。



◀敵の攻撃がギアに集中するのは、マルー救出時というタイミングでしか発生しない不思議な現象。

Q キャラとギアの必殺技はどう対応している？

A キャラが必殺技を覚えない限り、ギアの必殺技は使えない。ではどの必殺技を覚えればどのギア必殺技を使えるのか？ 答えは右の通り。両者の必殺技はコマンドごとに対応しており、全キャラ共通となっているのだ。ギアの使える必殺技はステータスで確認することができないので、右の表をしっかり頭に入れておこう。

キャラ	ギア
□○	□□
□□○	□△
△○	△□
□□□○	△△
□△○	○□
△□○	○△

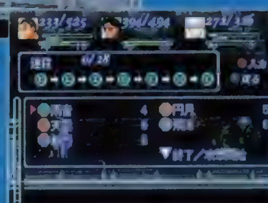
Q 連殺はどのように使えばいいの？

A 連殺は、通常は1ターンに1回しか出せない必殺技を、APをためることで連続で実行するコマンドだ。APをためるためには、通常攻撃を途中でキャンセルし、行動ポイントを残せばOK。残った行動ポイントが、そのままAPとなる。ただし、いくらためても次の戦闘に持ち越せないので、ザコ相手では効率が悪い。使うのはボス戦に限ろう。連殺は最低8～10のAPがあれば使えるが、後半のボス戦では、最大の28までためて5～6発の必殺技を打ち込んだ方が効率がいい。とくに行動の遅いシタンはたまりも遅いので、ひたすら連殺を狙ってみよう。





▲通常攻撃を途中でキャンセルし、行動ポイントをためる。一度に3～4はためたい。



▲APの最大は28。ここまでためれば最大で6発の必殺技が出せる。
▶APがたまったら連殺コマンドを選び、使いたい順に選択するだけ。

Q 戦闘中、ギアのHPはどうやって回復するの？

A 「フレームHP回復」というアクセサリーを装備すればOK。コマンドの特殊装置で使用できる。フレームHP回復には10、30、50など数種類あり、それぞれ回復量と消費燃料が異なる。燃費を考えると、30あたりがオススメだ。



◀回復すると□□の燃料を消費。ほかの燃料でもするのに□□プレーヤーに入れるのは

Q 敵の攻撃が厳しくて、ギア戦で勝てないです

A 敵が属性攻撃をしてくる場合、それに対抗する装備を付けてみよう。例えば敵が火属性の攻撃をしてくるなら、こちらは火属性攻撃を防御する装備（水ヴュール装甲板など）をつけておけばよいのだ。火、水といった属性攻撃だけでなく、ギアのアクセサリーには対地攻撃、対空攻撃など、用途が細かく分かれているものが多い。敵がどんな攻撃をしてくるか見切って、それに応じたアクセサリーで挑んでみよう。普通に戦うよりは、かなり楽になるハズだぞ。同様に、武器も属性や追加効果のあるものを効果的に装備しよう。

システム編

ちょっとわかりづらい、ユグドラシルの操作法などをピックアップ。

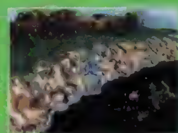
Q ユグドラシルの操作法は？

A [illegible]のシステムで[illegible]につまづきそうなのがユグドラシルの操作。初代、2世はともかく、3世になると突然操作方法が変わってしまうのだからややこしい。その違いを右にまとめたので参考にしよう。ちなみに、ユグドラシルの中にいる搭乗員のセリフは、イベントごとに細かく変わる。ちょくちょくチェックしてみると、意外なヒントが聞けるかも。また、マルーに話しかければパーティ変更が、メイソンに話しかければアイテムの売買ができるぞ。

ユグドラシル1&2世の場合

通常の移動と同様、✚キーで移動する。[illegible]でギアで[illegible]、□でブリッジへ。キャラがフィールドを歩いているときとほぼ変わらないのだ。

ユグドラシル3世の場合



3世は□で前進する。✚キーは左右が旋回で上が下降、下が上昇。
また、R2を押しながら□で後進できる。△、×の役割は初代と同様。

艦内には他にもこんな機能が!

ユグドラシルでは、航海士に話しかけると地図を参照できるし、バンスに話しかけると効果音のテストが可能。他にも、ドックで各ギアの横にいる整備士に話しかけると、ギアの名前を変更できるぞ。



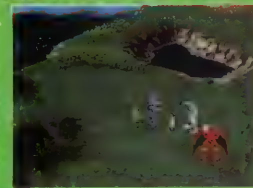
▶バンズの効果音テスト。でも、何が聞けるかはランダムなのだ。



◀ギアの名前を変更できる。お気に入りの名前を付けて上げよう。

Q 簡単にギアを乗り降りできないの？

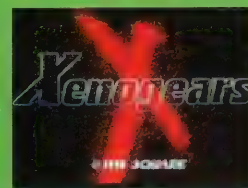
A フィールドなど、ギアに搭乗可能な場所でなら、L2→[illegible]して乗り降りが切り替えられる。[illegible]に切り替わるので、わざわざメニューを開くより遥かに速い。非常に便利な機能なので、ぜひ覚えておこう。



◀ギアの乗り降りが一瞬でできる。細かいことだが非常に[illegible]

Q ソフトリセットはないの？

A 現在のゲームにはつきもののソフトリセット機能。このゲームにも、もちろん搭載されているのだ。やり方は、L1+R1+Ⓢ+Ⓢの同時押し。ややタイミングが難しいので、何度か押してみよう。



◀いまやRPGでは常識の[illegible]になるはず[illegible]

Q マップが厳しいんですが

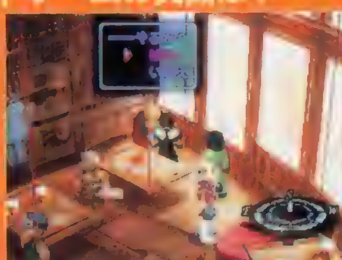
A キスレブの[illegible]水道とシェバト[illegible]ではダンジョン内でマップを入手することができる。マップを手に入れたら、以降Ⓢを押すことで大まかなマップを表示することができるぞ。しかし、残念ながらマップが登場するのはこの2カ所だけなのだ。それ以外では、自力で歩き回るしかないぞ。コツは、できるだけ視点を固定（画面上を北）し、歩きながら全体的な構図を頭に描いていくこと。迷いやすいという人は、視点の頻繁な変更は避けよう。

ミニゲーム編

本編とは関係ないので、通り過ぎちゃった人も多いのでは？

Q タムズのカードゲームの賞品は？

A タムズでのカードゲームは、合計4カ所で楽しむことができる。勝ったときにもらえる賞品は、ビアホールでスーパーゴーグル、物資搬入口でプレミアシューズ、甲板広場で封印攻撃L1解除、そしてドックのビッグジョーからは黒のロングコートとなっている。すべて非常にレアなアイテムなので、ぜひ挑戦してみよう。



▲まずは、対戦相手を捜してみよう。意外なところにいる場合があるぞ。

Q バトリングはいつ再開するのでしょう

A ユグドラシルが3隻になり、[illegible]ようになったらキスレブに戻ってみよう。この時点で再びバトリングを楽しめるようになっているぞ。もちろん自由に参加できるし、なんとユーザー同士で対戦することも可能になっているのだ。盛り上がるのは必至だけど、ハマリ過ぎには注意！

▼待望のバトリング再開。対戦モードのほかに、いろいろな仕掛けも用意されているぞ。

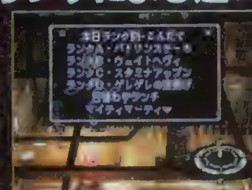


その他

ほんの些細なことだけど、ちょっと気になるアレやコレ。

Q キスレブでのランクによる違いは？

A 洗礼の儀式で付けられるランクはA～Dの4段階。ランクにより、寄宿舎での定食のメニューや、換金所で換金してくれる金額が異なってくる。ほかには、ハマーのメッセージが変わるくらいで、大きな違いはないのだ。



◀ランクAでもDでも、ストーリーに変化を及ぼすことはない。安心しよう。

Q 大武会でダンを倒してもいいの？

A もちろん倒しても問題はないが、こちらからまったく攻撃しないで防御し続けてみよう。すると、ダンが「アルルの花嫁衣裳」というアイテムをフェイに預けて去っていってしまうのだ。このアイテム、序盤では結構役に立つ防具なので、もらっておこう。もちろん、フェイが着る（!?）こともできるぞ。

Q バトリングでの連戦ボーナスは？

A イベントでのバトリングボーナスは、2連勝で勝つことでどんどん増えていく。しかし、2勝1敗で買った場合、およそ半額になってしまうのだ。また、途中で1回でも負けてしまうと、以降、一切ボーナスはもらえなくなる。全試合2連勝で勝ち進むとかなりの額になるので、挑戦してみよう。

2体目のボスを倒すまでを完全サポート！

BIO HAZARD 2

なんとか警察署を脱出し、下水処理場へとたどり着いたレオンとクレア。そんな彼らの目の前に、新たな敵が姿を現わす！　そして、明らかになる驚愕の真実……。彼らは、この惨劇に幕を下ろすことができるか!?



バイオハザード 2

発売中 サバイバルホラー	▶¥6,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)

Q&A 基本編

ゲーム進行がままならない…そんな人に贈る基本講座

Q クレア編とレオン編で難易度の違いはありますか？

A 基本的にはありません

主人公の性別によりゲームの難易度が変わった前作「バイオ ハザード」と異なり、今回の主人公には、キャラ性能の違いはない。途中の展開や入手できるアイテムが異なるくらいだ。ただ、ストーリーはクレア編の方がわかりやすいし、レオン編では武器のカスタマイズなど、戦いの楽しさがある。これを選択の基準とするといいだろう。



▲どうしても心配なら、最初はＥＡＳＹモードで始めるのもいいだろう。

Q クレア編の武器・グレネードランチャーはどのように使えばいいのでしょう？

A 敵や状況に合わせて弾丸を入れ替えるのがベストです

グレネードランチャーは、３種類の弾薬を使い分けることで、その攻撃力が変化する。動物系には硫酸弾、植物や虫系には火炎弾、一度に広範囲を攻撃したいならグレネード弾を装填して攻撃するといいぞ。なお前作と違って、弾は随時入れ替えが可能だ。



◀ザコ相手なら、それほど弾の種類にこだわらなくてもいい。

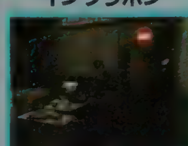
Q すぐ弾切れになってしまい先へ進むことができません

A 弾薬を節約しつつ、着実に補充していけば、そのような局面も少なくなります

「バイオ」初心者にありがちなのが弾切れ。特に「バイオ２」では、敵の耐久力が前作よりも高くなっているため、無駄に戦闘を繰り返すとすぐに弾薬切れになってしまう。例えば市街地などの、一度しか通らないと思われる場所では、どうしても戦うことが必要な場面（行く手を阻まれた、噛まれた）を除き、ダッシュを駆使して敵を避け、弾薬の消費を抑えるのが賢い選択だろう。また、消費が多い分分を補填するためか、補充用の弾薬がいたるところに落ちている。これらをしっかり入手していけば、弾薬不足に悩む局面もある程度は減るはずだ。ただ、これらの弾薬はほかのキーアイテムと違って背景に溶け込んでしまっていることが多い（例えば棚に置いてあっても、それがただの背景なのかアイテムなのか、区別がつきにくい）。常に意識して、注意深く探すように心がけよう。

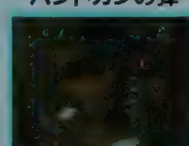
これらのアイテムは要チェック!!

インクリボン



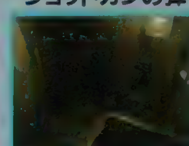
▲そこにあることがもっとも気づきにくいアイテムの１つ。とにかく小さいのがその理由。基本的にタイプライターの近くに置いてあることが多い。

ハンドガンの弾



▲これも非常に小さく、見つけにくい。ただ、色が赤いのでけっこう目立つはず。赤い小さなものを見つけたら調べてみるクセをつけておくといい。

ショットガンの弾



▲何の変哲もない四角い箱なので、棚の中に置いてあったりすると非常に気づきにくい。これはもう、形を覚えて注意深く画面を見るしかない。

Q&A 応用編

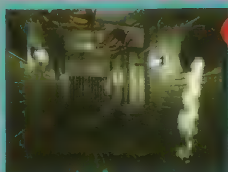
より効率よくゲームを進めるためのHow toを伝授!

Q 弾が敵にしっかり命中していないときがあるようなんですが…

A 撃つ角度、遮蔽物の存在に注意して、ムダ弾を減らしましょう

「バイオ」では、武器を構えるともっとも近くにいる敵の方を自動的に向いてくれる。基本的にはそのまま攻撃すれば何の問題もないのだが、注意したいのは敵との間に遮蔽物がある場合。例えば曲がり角で攻撃しようとすると、壁に遮られて敵に当たらない、ということもある。そんなときは、敵と自分との直線距離上に、ジャマするものがない場所に移動してから攻撃するようにしよう。また、敵の種類によっては、武器を上や下に向けないと当たらない場合もある。一般には、天井に張りついている敵には上を向いて、地面を這いずっている敵に対しては下を向いて攻撃するようにすれば、まず問題はないはずだ。

上に撃つ

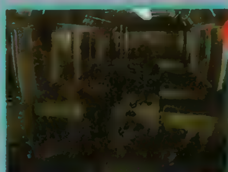


◀天井にいるリッカーやクモには、上を向いて攻撃。カラスなどもこの方法で倒せる。



▲例えばこんな場合。壁にジャマされて敵に攻撃が届かない。1歩踏み出してから、攻撃しよう。

下に撃つ

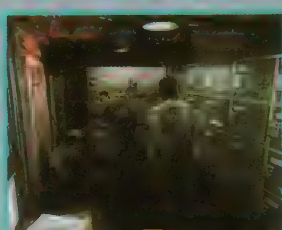


◀地を這っているゾンビやリッカーには下を向いて攻撃。ただし射程が短くなるので注意。

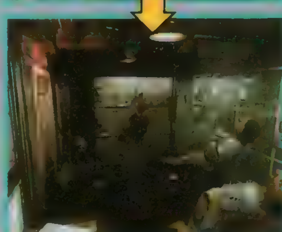
Q ゾンビの集団にかこまれてしまったときのうまい対処法を教えてください

A やみくもに攻撃しようとするより まずは態勢を整えることです

このゲームでは、扉を開けたらいきなりゾンビの群れに囲まれていた……なんてことがしばしば起こる。こんなとき、慌てて攻撃しようとするのは、あまりよろしくない。まずは態勢を整えるのが先決だ。扉がすぐそばなら、扉から出て広範囲に攻撃できる武器を装備し、再び戦いに臨む。逃げられそうにないなら、ひとまずゾンビにかじりつかせたあと、✚キーをガチャガチャやってふりほどく。すると、その勢いでゾンビをまとめて転倒させることができる。その間にダッシュして安全なところまで逃げ、態勢を整えるのだ。



◀ゾンビに囲まれた! と思ったら、まずはひと噛みさせてやる。



◀そのあとゾンビをふりほどけば、まとめて突き飛ばせるぞ。

Q ハーブを組み合わせることによる効果を教えてください

A 以下の通りです

前作をプレイしていない人は知らないかもしれないが、ハーブは組み合わせることによって、組み合わせたハーブ双方の効果を持つ調合薬にすることが可能なのだ。ちなみに、グリーンハーブは単体で使用すると、体力の約⅓を回復することができるぞ。



▲ハーブ類は、見つけしだい調合し、コンパクトにまとめて持ち歩くようにしよう。

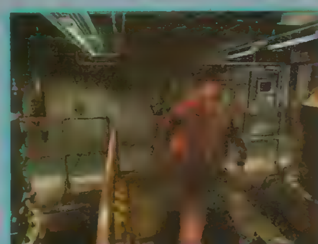
ハーブの回復量一覧表

ハーブ	回復量
グリーン+グリーン	体力約2/3回復
グリーン+ブルー	毒消し&体力約1/3回復
グリーン+レッド	体力全回復
グリーン+グリーン+グリーン	体力全回復
グリーン+グリーン+ブルー	毒消し&体力約2/3回復
グリーン+ブルー+レッド	毒消し&体力全回復

Q G幼体がなかなか倒せないんですが…どうすればいいでしょう?

A レオンならマグナム、クレアならグレネードランチャーで攻撃すれば、わりとあっさり倒せます

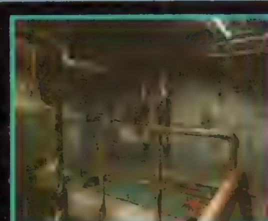
G幼体が登場するということは、クラブのカギを入手できているはず。レオンがこれを使うことで入れる部屋には、マグナムがあるので、これを装備するのがいいだろう。約7発撃ち込めば倒すことが可能だぞ。クレアなら、グレネードランチャーに硫酸弾を装填して撃ち込めば約5発で倒せる(火炎弾なら約8発、グレネード弾なら約11発)。戦いが長引くと胚との連携攻撃で無駄なダメージを受けがち。これらの武器を使い、早急に倒そう。



◀戦いが始まったらマグナム(硫酸弾)を連射。これでOK。

胚にも要注意

地面を這って近づいてくる胚。これは、絡みつかれてもすぐに振りほどけばノーダメージですむ。もたもたして無駄なダメージを受けないようにしよう。



◀どうしても邪魔なようならハンドガンで倒してしまおう。

前回までのキャラ別攻略《レオン編》

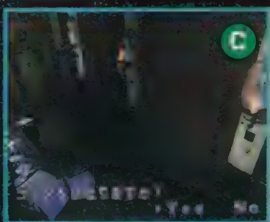
ゲーム開始から警察署脱出までの手順を完全フォロー!!



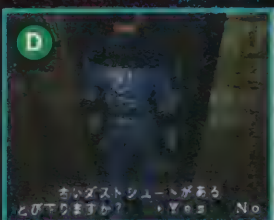
▶中央を向いて向かい合うように、壁際へ彫像を移動する。これで1つ目のバージンハートを入手できる。失敗したら一度別の部屋へ。



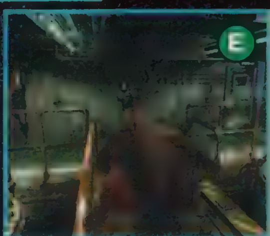
◀2つ目のバージンハートはここ。暖炉に、レオンの固有装備アイテム・ライターで火をつければ入手できる。意外と簡単だ。



▶火をつけたあと、壁にあったヒントの通り12、13、11の順にコックをひねる。これで金の歯車を入手することができるのだ。



◀ここからダイレクトに地下へ行くことができる。戻るのはめんどうなので、ここまでに入手できるものはすべて集めておこう。



▶戦いが始まったらマグナムを連射。これなら7発で倒せる。無駄なダメージを受ける前に、さっさと倒してしまうのがいいぞ。

市街地

ガンショップ②では、イベントのあと主人の死体を調べると**ショットガン**を入手できる。ただ、この時点では弾薬も少ないはずなので、無理してまでゾンビを排除してショットガンを入手する必要はない。いずれ警察署2FS.T.A.R.S.ルーム②でもショットガンは入手することができるし、後々のことを考えて、警察署にたどりつくまでは、極力無駄な戦闘は避けるようにした方がいいぞ。

警察署　1F・2F・3F

警察署を自由に動き回るためには、4つのカギが必要。まず1F西オフィス⑧で**ブルーカードキー**を入手したら、1Fホール⑩のコンピュータを起動する。するとロックが外れるので、1F待合室⑨を通過して2FS.T.A.R.S.ルーム②へ向かう。ここで**ユニコーンのメダル**を入手したら、1Fホール⑩へ戻り、中央の彫像で使えば**スペードのカギ**を入手することができる。続いて1F休憩廊下⑬を経由し2Fへ上り、2F屋上⑬へと出る。そこから階段を降り、1F小屋⑳　**バルブハンドル**を入手。その後2F屋上⑬へと戻り、ハンドルを使うと2F美術倉庫⑫へ入ることができるようになる。ここに**ダイヤのカギ**があるぞ。また、これで1F押収倉庫③を通り、警察署で最初に訪れた1F西オフィス⑧へと入れるようになる。この中の小部屋に、**ハートのカギ**が置いてあるぞ。この時点で入手できるカギは以上の3つだ。これだけカギを集めたら、今度はプラグ集めを始めよう。**ビショッププラグ**は2F図書室④で、書架を移動させる仕掛けをクリアすれば入手することができる。**キングプラグ**は2F美術倉庫⑫の2つの女性の像にバージンハートをはめ込めば入手可能。なお、**バージンハート**は、2F階段①にある彫像を動かすことで1つ(A)、1F捜査会議室①の奥の小部屋にある暖炉でライターを使うことでもう1つ、入手することができる(B)。

また、**ルークプラグ**は1F取調室A⑪に置いてあるぞ。この段階で入手できるプラグは、以上の3つだ。これだけ集めたら地下へと向かおう。

下水処理場で**クラブのカギ**を手に入れたら、1F記者会見室⑮の仕掛け（C）をクリアし、**金の歯車**を入手する。同時に1F資料室②で**四角クランク**を入手しておこう。この2つを3F時計台⑰で使うと、最後の**ナイトプラグ**を入手できる。また、そのままダストシュートに飛び込めば、警察署地下の留置場地下①へ行くことができるぞ（D）。

警察署地下

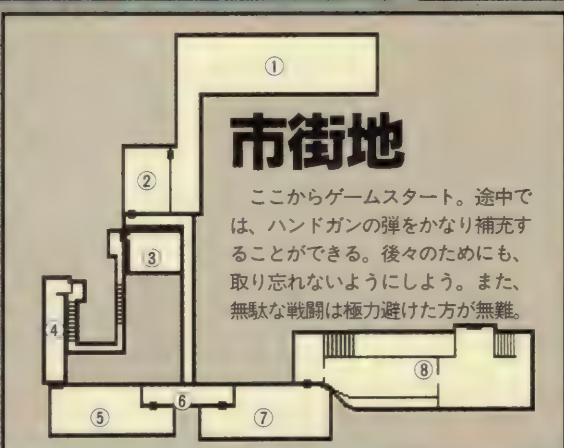
1F東廊下B⑰の奥にある階段を降りると、ここへ来ることができる。現時点では入れない場所が多いので、扉を無視して先に進むと地下駐車場④へと出る。ここでエイダと初めて出会うことになるのだ。このあと、彼女と協力してトレーラーを動かすと、先に進めるようになる。留置場地下①の突き当たりにある扉を入ると、ベンと出会うイベントが発生。そのあと留置場②にある**マンホールオープナー**を入手したら、犬舎③へと向かおう。このマンホールをマンホールオープナーで開けると、そこから下水処理場へと行くことができる。

下水処理場

一度処理場A②へ行き、処理場地下2③へ戻ってくるとイベントが発生し、プレイヤーキャラがエイダへとチェンジする。そうしたら水槽⑥へ向かう。ここでは木箱を3つ並べてからスイッチを押して水を流すと部屋の奥へ進むことができるようになり、そこで**クラブのカギ**を入手することができる。あとは処理場地下2③まで来れば、プレイヤーキャラはレオンに戻る。

プラグを4つすべて集めたら、再び処理場A②へ向かおう。すると、イベントが発生し、G幼体との戦いとなる。確かに強敵ではあるが、マグナムを入手していれば、まず何の問題もなく倒せるはずだ（E）。

マップ一覧



市街地

ここからゲームスタート。途中では、ハンドガンの弾をかなり補充することができる。後々のためにも、取り忘れないようにしよう。また、無駄な戦闘は極力避けた方が無難。



警察署1F

カギがないと探索もままならない。2Fと併わせ、まずは3つのカギを集めに走ろう。

前回までのキャラ別攻略《クレア編》

武器を使い分けるのがポイント！最初のボスには硫酸弾だ。

市　街　地

戦いはなるべく避け、道をふさぐゾンビだけを倒して進むこと。途中に立ち寄るガンショップ②では**ボウガン**が入手できる。ゾンビ侵入ムービー後、主人の死体を調べてみよう（A）。

警察署　1F・2F・3F

スペード、ダイヤ、ハート、クラブのカギがないと動きが取れないので、当面はカギ集めが目的となる。まず最初はスペードのカギ。1F西オフィス⑧で**ブルーカードキー**を入手したら、1Fホール⑩にあるコンピュータを起動させ、扉の電子ロックを解除。そのあと、待合室⑨から奥へ進み、階段を登って2FのS.T.A.R.S.ルーム②を目指そう。2FS.T.A.R.S.ルーム②では**クリスの日記**、**グレネードランチャー**と**ユニコーンのメダル**を入手できる。1Fホール⑩の中央にある彫像の前でユニコーンのメダルを使えば**スペードのカギ**が手に入る。

2番目はダイヤのカギ。これは2Fホール⑥から東側へ移動。2Fセーブルーム⑩、2F裏口⑭と抜けて2F屋上⑬に進む。そして階段を下り、奥にある1Fの小屋⑳で**バルブハンドル**を入手。再び2F屋上⑬へ戻りバルブハンドルを使ってヘリコプターの火を消す。その後、ヘリコプターが燃えていた2Fのヘリ廊下⑪を通り、2F美術倉庫⑫に**ダイヤのカギ**がある。

3番目はハートのカギ。これを取るにはプラスチック爆弾が必要なので、1F押収倉庫⑤で**プラスチック爆弾**、1F西オフィス⑧で**信管**を入手し、2つを組み合わせて完成させておくこと。爆弾を2Fのヘリ廊下⑪にあるヘリの残骸の近くで使えば通路が出現。奥へ進むと2F署長室⑦で**ハートのカギ**を入手できる。

続いて2F署長室⑦から奥へ進むのに必要な3つのアイテムを集めていこう。まず最初の**サーペントストーン**は2F図書室④。本棚を決まった場所に動かして入手だ(B)。**イーグルストーン**は1F取り調べ室A⑪で難なく入手できる。**ジャガーストーン**は2つに割れているので注意。その半分は2F美術倉庫⑫にある。ただ入手するには2つの**バージンハート**が必要。その1つ目は2F階段①にある彫像を動かして入手。2つ目は1F捜査会議室①の奥の小部屋にあるのだが、こちらは2Fセーブルーム⑩にあるライターを使わないと取れないので、ここで手に入れたライターをお忘れなく。2つを入手したら2F美術倉庫⑫に戻って、2体の女性のレリーフの前で使えば**青い石の半分**を入手できる。残る半分は3Fの時計台⑰だ。まずここで1F資料室②で入手した四角クランクを使い、隠し階段を出現させる。そしてクラブのカギ入手後、1F記者会見室⑮の仕掛けをクリアして**金の歯車**を入手(C)。それを3Fの時計台⑰、隠し階段を登った奥の中枢部で使用すると**もう1つの青い石**を入手できる。入手した2つの青い石を組み合わせればジャガーストーンになる。サーペント、イーグル、ジャガーの3つを2F署長室⑦の椅子の後ろにあるパネルにはめ込むと、警察署地下に進む隠しエレベータが現れる。

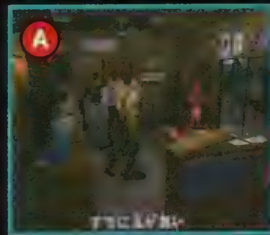
警察署地下

警察署2Fの署長室⑦にある隠しエレベータを使用すると署長隠し通路⑤へ。さらに署長隠し部屋⑥にある階段を使えば、下水処理場の処理場D⑪に行くことができる。

下水処理場

4番目のクラブのカギは下水処理場にある。ただし取ってくるのはシェリーだ。工事中通路B⑧でシェリーとチェンジ後、屋外通路⑦から水槽⑥へ。そこの仕掛けを解いて**クラブのカギ**を入手(D)。そして再び工事中通路B⑧に戻りクレアに交代すれば**クラブのカギ**が手に入る。

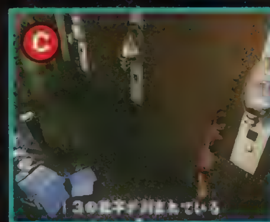
警察署地下の署長隠し部屋⑥にある階段を使い下水処理場の処理場D⑪へ行くと、第1のボス、G幼体との戦いになる。このボスには硫酸弾が効果的。戦闘開始後、一歩も動かずに連射すればラクに倒せるだろう（E）。



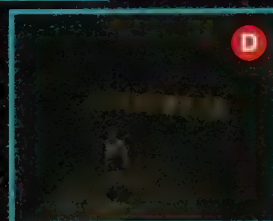
◀ゾンビが入ってきたら一度裏口から外へ。そして再び店内へ戻り、近くのゾンビを倒してからボウガンを入手する方が安全だろう。



▶図書室の階段を登って通路を進む。そして小部屋に入ったらスイッチを押して外へ出る。そのあと、本棚を写真のように動かせばOK。



◀ライターを使って火種を作る。そして飾られている3つの彫像を調べ、12、13、11の順に火を灯すのだ。これで金の歯車が手に入る。



▶まず室内の階段を下りる。そして木箱を押し、奥の壁に沿うように1列に並べる。その状態で注水すると反対側へ渡れるようになる。



◀グレネードランチャーに硫酸弾を装填して攻撃だ。まとわりついてくる胚は、✚キーの左右を連打すれば振り払えるぞ。

警察署2F・3F

レオン編ではアイテム集めが主要な目的となる。だがクレア編では署長やシェリーとの出会いがあるなど、イベントも豊富。かなり忙しくなるだろう。



警察署地下



序盤はレオン編のイベントが集中。エイダやベンとの会話で新事実が続々と明らかになる。中盤以降、署長隠し通路⑤へ進めるようになればクレアのイベントも発生。

下水処理場

中盤になると処理場A②でレオンのボス戦。処理場D⑪でクレアのボス戦が発生する。

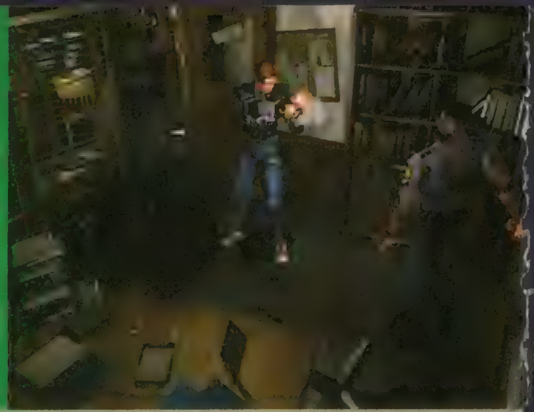




彼の知らぬところで、運命は動き始める…!?

レオン・S・ケネディ

G幼体との熾烈な戦いをくぐり抜け、やってきた下水道。そこでレオンは1人の謎の女性に会う。彼女に狙われたエイダをかばい、負傷したレオンは……。



謎の女性を追い、姿を消したエイダを探せ!

[illegible]力なショットガンに切り替えておきたいところ。



▲エイダをかばって撃たれ、気絶するレオン。目覚めたときには、そこにエイダの姿はもはやなく……。



▼そろそろザコ敵とはいえ侮れなくなってきた。ハンドガンで太刀打ちするには、少々攻撃力不足。

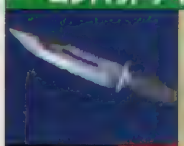
レオン固有アイテム

ライター

モノに火をつけるためのアイテム。暖炉やランプに火をつけたり、使用用途はいろいろ。今後も使う場所はあるので、存在を忘れないように。

レオン使用武器

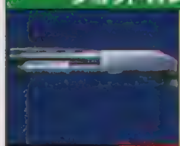
コンバットナイフ



攻撃力が低く、接近しなければ攻撃できない難儀な武器。

実用性 E

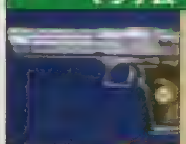
ショットガン



広範囲に攻撃可能な強力な武器。接射すれば攻撃力はさらに増す。

実用性 A

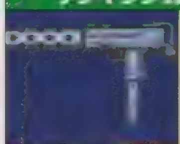
マグナム



レオンが装備できるものの中では、現時点で最強の武器。

実用性 A

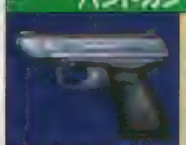
サブマシンガン



1発の攻撃力は低いが、それを補ってあまりある連射性能を持つ。

実用性 B

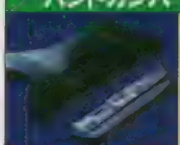
ハンドガン



入手できる弾薬の多さは魅力だが、銃器の中での威力は最弱。

実用性 D

ハンドガンパーツ

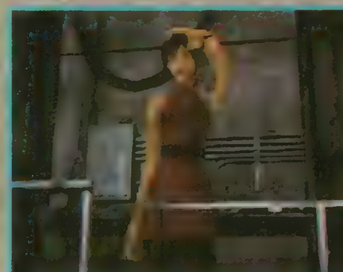


ハンドガンに組み合わせれば、3連射が可能になる拡張パーツ。

実用性 C

レオン編パートナー

エイダ・ウォン



エイダをかばって撃たれたレオンを残し、アネットを追うエイダ。一見薄情にも見える、彼女の真意とは……?

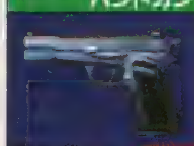


レオンを撃った女を追い行き着いた先は……

ここでのエイダの目的は、レオンを狙撃した女性、アネットを追うこと。途中には、本来キーアイテムを入手できる場所もあるのだが、エイダを操っている間はそういったものを入手することができない。寄り道をせずに、先を急ごう。彼女との二度目の出会いでは、驚くべき真実が明かされる。

エイダ所持品

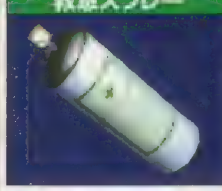
ハンドガン



クレアのハンドガンと同じ。弱いので、なるべく戦闘は避けよう。

実用性 D

救急スプレー

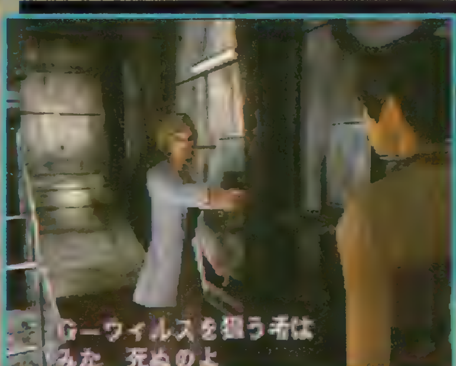


体力を全回復する。危ないときは、惜しまず使おう。

写真



恋人のジョンと2ショットの写真。使いみちなし。



＜登場人物＞

アネット・バーキン

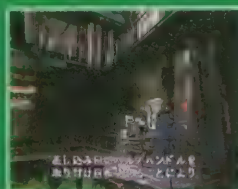
アンブレラ社に研究の成果を狙われ、モンスターと化した夫をいまだ愛し続ける女性。夫とG-ウィルスに近づくものは、情け容赦無く排除しようとする。G-ウィルスの秘密に近づいたとして、レオンたちをも殺そうとする。

●武器の実用性は、1発(1回斬る)の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なお、このデータは編集部で独自に調べたものです。

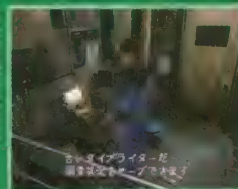
下水道B1F・B2F



今回紹介する部分の、後半のメインエリアとなるのがここ、下水道B1F・B2F。基本的にエイダとレオンとでは、一部を除いて進行ルートが異なる。また、ここで入手できるアイテムは、すべてレオンが自分で入手しなくてはならない。エイダでプレイしているときは、何1つとして取ることができないのだ。また、最深部では二度目のボス戦がある。あらかじめ、ボス戦の直前でセーブをしておくといいだろう。ただし、ボス戦直前のタイプライター周辺では、インクリボンを入手できないので、忘れずに持っておこう。



◀先に進むためにはバルブハンドルが必要。忘れずに持ってい



◀ボス戦直前のタイプライター。ここにはインクリボンがないので注意

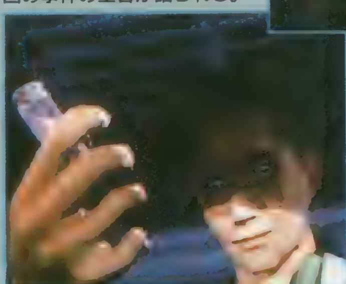
① 吹き抜けB1F

アネットの口から、驚愕の真実が…

ここへ来ることができるのはエイダだけ。この部屋に入るとイベントが発生し、アネットが再び登場する。そしてアネットの口から、今回の事件の全容が語られる。そして、エイダの恋人、ジョンがもはやこの世の人でないことまでも……。そのあと、エイダとアネットはもみ合いとなり、アネットは吹き抜けから下へと落ちていく。研究と夫への愛ゆえに道を誤った、哀れな女の末路がこれなのか……。



▲部屋に入るなり、武器を撃ち落とされるエイダ。そこには、先ほどレオンを撃った女、アネットが待ち受けている。

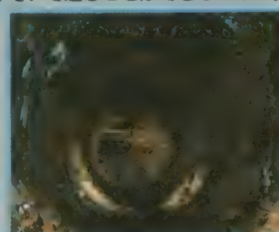


◀研究に命をささげたウィリアム・バーキン。彼こそがこの事件の元凶であり、アンブレラ社の被害者でもあったのだ。

② 隠し通路

狭い通路内を飛び交うゴキブリに注意

この通路は、エイダのみ通ることができる（というより、エイダはここを通らないと先に進めない）。レオンが来るときには、ファンが回転していて通ることができないのだ。この通路内には、ゴキブリが多数生息していて、元気に飛び回っている。まとわりつかれるとダメージを受けてしまうので、✚キーをガチャガチャやって振りほどき、さっさと通り抜けてしまうのがいいだろう。

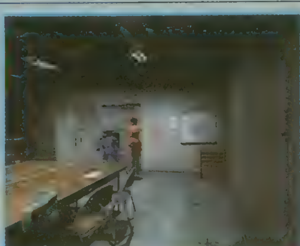


▲通路を進んでいくとゴキブリがまとわりついてくる。エイダも災難だ。

③ 北管理室B1F

隠し階段の存在を見落とすな

ここには、救急スプレー、インクリボン、ハンドガンの弾(30発)がある。また、棚を動かすと隠し階段Ⓐが現れ、北管理室B2F⑯へ行くことができるようになるぞ。見落とさないようにしよう。アイテムボックスとタイプライターもあるので、必要なら利用しよう。

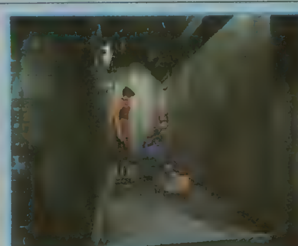


◀この棚をズリズリ押していくと、隠し階段が現れるのだ。

④ 下水道L字廊下

後々必要になるブルーハーブ

この通路には、ぽつんとブルーハーブが2つ置いてある。下水通路A⑭にいる巨大クモの攻撃を受けると毒に犯されてしまうので、保険の意味も込めて1つ取っておくといいぞ。もしグリーンハーブを持っているなら調合しておけば、かさばらなくていい。



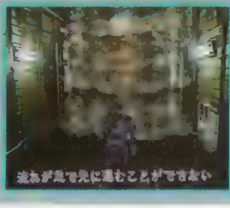
◀無理に取らなくてもいいが、取っておけば安心できる。

※マップ内の黒い部分は、前回と今回の記事を合わせても行けない部屋を意味しています。部屋につけられた番号は、レオン、クレアともに共通です。
また、この番号は進行順路とは関係ありません。

⑨ 下水通路B

襲い来る巨大クモを倒せ！

ここには、巨大クモが2匹いる。この通路は何度か行き来することになるので、ショットガンを使ってでも排除しておこう。

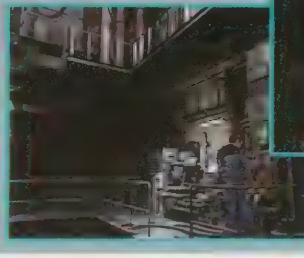


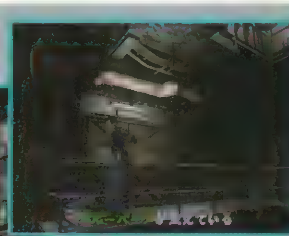
◀奥の扉へは、現時点では近づけない。

⑩ 吹き抜けB2F

バルブハンドル必須

ここでは、バルブハンドルを使うことで先に進むことができる。進んだ先にはクリーンハーブ2つと、ショットガンの弾、ブルーハーブが生えたプランターや、タイプライターが置いてある。





▲プランターにはブルーハーブが。持ち歩けないが、何度でも使える。◀ここでバルブハンドルを使う。すると先に進めるようになるのだ。

⑪ ボンベ通路

頭を使ってボスを倒せ！

この通路を奥まで進むと、2度目のボス戦が始まる。一度ボス戦が始まってしまうと逃げ出すことはできないので、準備は入念に整えるようにしよう。とはいえ、必要なものはあまりない。銃器といざというときのための体力回復アイテムがあればOKだ。

対ボス攻略 高圧ボンベを使え！

通路に設置されている高圧ボンベ。アリゲータが現れたら、これを調べて通路に転がしておく。そのまま待っているとアリゲータが高圧ボンベをくわえ込むので、そこを狙って銃を撃ち込むのだ!! これで強敵・アリゲータを粉砕することができるぞ。



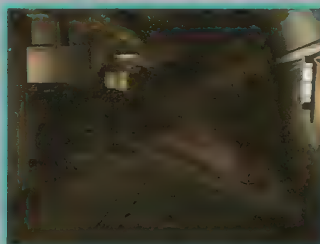
◀アリゲータが出てきたら、高圧ボンベを転がそう。



▲あとはくわえ込むのを見計らって銃を撃てばOKだ。

第2のボス……………… アリゲータ

通路の先のゴミ溜め場から現れる巨大なワニ。動きはそれほど速いわけではないが、その攻撃力は絶大で、数回体に触れただけで命を落とすことになる。常に、一定の距離を保っておこう。



力押しで倒すことも可能

ボンベのあるところまでおびき寄せれば、武器で倒すことも可能。この手段で倒せば、ハンドガンの弾とショットガンの弾が入手できるぞ。



◀この位置で武器を連射！回復アイテムを用意しておこう。

⑫ ゴミ溜め場

ここでエイダが見たものは…

エイダでここまで来れば、ちょっとしたイベントのあと、プレイヤーキャラがレオンにチェンジする。また、レオンでここまで来ると、エイダと再会することができる。このときもイベントが入り、エイダの口からジョンが死んだことが語られる。

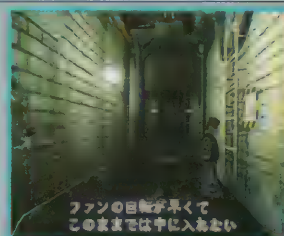


◀とりあえずエイダはここまでくれば御役御免。レオンにタッチだ。

⑭ 下水通路A

レオンとエイダで行き先が違う

エイダでここに来たときは、B1Fの隠し通路②へ、レオンでここに来たときは、下水通路B⑨へ行くことになる。なお、ここにある死体を調べると、オオカミのメダルとショットガンの弾を入手できる。

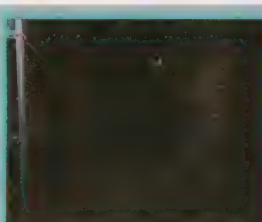


▲レオンではこんなメッセージが出て、ここから先に進めないのだ。

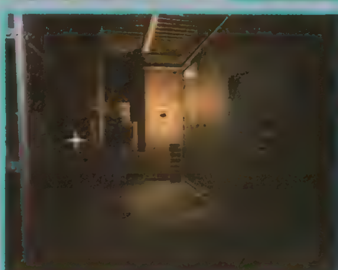
⑯ 北管理室B2F

貴重な弾薬をゲット！

北管理室B1F③の隠し階段を降りてくると、この部屋に出る。ここでは、ショットガンの弾とマグナムの弾を入手することができる。マグナムの弾はここで初めて入手できる。G幼体との戦いで、マグナム弾を使いきっていた場合、ここで弾を補充していなければ、しばらく使うことができない。戦いが激化するであろう今後のことを考えて、絶対に取り忘れないようにしよう。もちろん、ショットガンの弾も取り逃しのないように。



◀隠し階段から降りてくるとこの部屋に出てこれる。



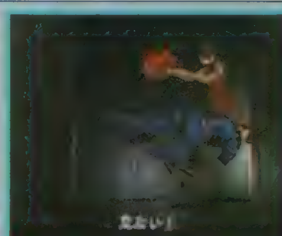
マグナムの弾を入手!!

◀ここでは、破壊力が高く使い勝手のよいマグナムの弾が入手できる。この後の戦いが心強くなるぞ。取った弾は忘れずにマグナムに装填しよう。

⑰ 下水道T字廊下

エイダをかばい、レオン撃たれる!!

ここに来ると、エイダをかばってレオンが撃たれ、プレイヤーキャラがレオンからエイダに代わる。まずはレオンを撃った謎の女性を追おう。あと、ここの通路の壁には下水道の地図が張ってある。忘れずに取ろう。

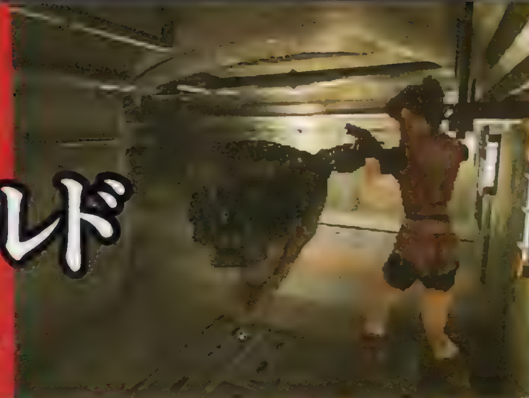


▲とっさにエイダをかばうレオンだが、自分が銃弾を受けてしまう。



運命の悪戯か!? 彼女は真実の目撃者に!

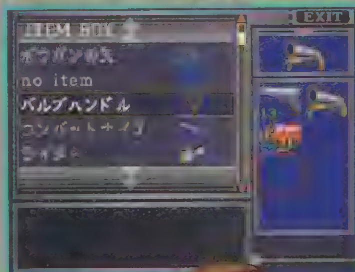
クレア・レッドフィールド



兄、クリスを探してラクーンシティを訪れたクレア。だが警察署の署長と出会い、謎の少女シェリーと行動をともにするうち、思わぬ真実を知ってしまうことに！

はぐれたシェリーを探して、下水道を捜索せよ!

[illegible]



▲バルブハンドルを使う場所が3カ所ある。必ず取り出しておこう。



◀巨大クモには火炎弾が有効だが、倒さなくても突破できる。完全に無視した方が無難。

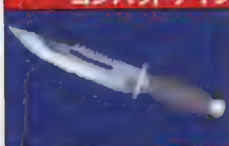
クレア固有アイテム

キーピック

机の引き出しや壊れたロッカーなどを開けることができる。下水道地下では一度だけ使う場所があるぞ。

クレア使用武器

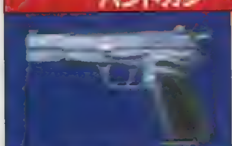
コンバットナイフ



破壊力が小さいため頼るのは危険。アイテムボックスに直行だ。

実用性 E

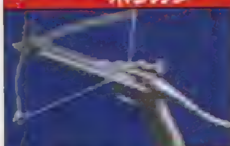
ハンドガン



射撃後の反動が小さく扱いやすい。敵にトドメを刺すときはコレ。

実用性 D

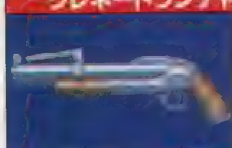
ボウガン



3本の矢を同時に発射できる。ただし敵が複数の場合には不向き。

実用性 C

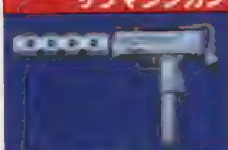
グレネードランチャー



グレネード弾、火炎弾、硫酸弾が装填可能。敵によって使い分けろ。

実用性 A

サブマシンガン



破壊力は小さいが敵の足止めができる。やはり敵複数には不向き。

実用性 B



クレア編パートナー

シェリー・バーキン

G-ウィルスの開発者、ウィリアム・バーキンの娘。難を逃れ警察署に避難していたが、ついに下水道で追い詰められ……。

ついに迫る魔手

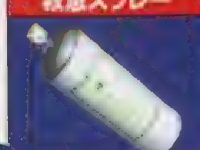
下水道に入った直後、クレアとはぐれてしまう。所持品などは前回のときと同じだ。



◀下水道でウィリアムに発見されてしまい……。

シェリー所持品

救急スプレー



体力を全回復することが可能。毒には無効果。

写真



父、母と一緒に撮った写真。シェリーの宝物。

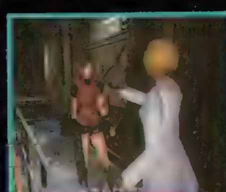
〈登場人物〉

アネット・バーキン

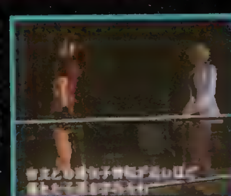


シェリーのことを心配するよき母親

ウィリアムの妻であり、シェリーの母親。最初はクレアのことをアンブレラ社のスパイだと思っていたが、シェリーが下水道で消えたと話すとわかってもらえる。レオン編では、スパイ探しに躍起になっている女性として登場するが、クレア編では娘のことを心配する、よき母親として現れるのだ。



◀ウィリアム同様、アネットもアンブレラ社の研究員。



◀Gは署長と遺伝子情報が合わず不完全な生物に。

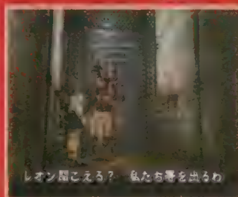
●武器の実用性は、1発（1回斬る）の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なお、このデータは編集部で独自に調べたものです。

下水道B1F・B2F





必死の調査にもかかわらず、警察署では兄の手掛かりをつかむことができず、レオンと手分けして捜索していた脱出経路だったが、レオン側からの連絡も一向になかった。仕方なくクレアは、地上よりも安全と思われる下水道への道を切り開き、シェリーを連れて警察署を後にするのだった。だが、悲劇はこれで終わりではなかった。下水道に脱出してほっとしたのもつかの間、クレアとシェリーは離ればなれに。さらにG-ウィルスによってモンスター化したシェリーの父、ウィリアムの魔手がシェリーに迫るのだった……。

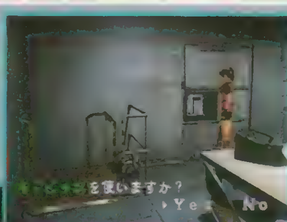




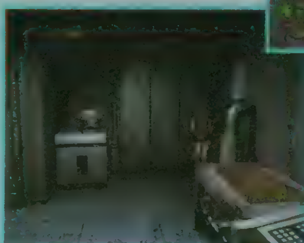
⑤ 南管理室B1F

バルブハンドルを取り出しておこう

分岐通路A⑥から続く部屋。ハンドガンの弾、救急スプレー、下水管理人へのFAXを入手できる。またインクリボンやタイプライター、アイテムボックスなども揃っているぞ。エレベータを使えば下水道T字廊下⑰へ。キーピックで扉を開け、階段を下りれば南管理室B2F⑱に行くことができるのだ。



▲この部屋にはエレベータと、扉の奥に階段がある。まずは扉を開け、南管理室B2F⑱に進みアイテムを入手しよう。

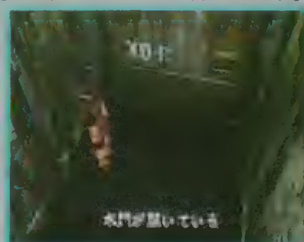


◀今後、バルブハンドルが必要になるので取り出しておくこと。ちなみに救急スプレーは奥のロッカーの中にある。

⑥ 分岐通路A

クレアの行動のスタート地点だ

下水処理場でボスを倒し、出口の扉を抜けた地点。入ったすぐにイベントが発生し、シェリーとははぐれてしまう。クレアの行動は、シェリーの行動終了後。ここではブルーハーブが2つ入手できる。奥の扉は南管理室B1F⑤へと続く。



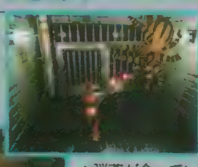
▶シェリーは水門から分岐通路B⑲に落下。先にシェリーが行動する。

⑨ 下水通路B

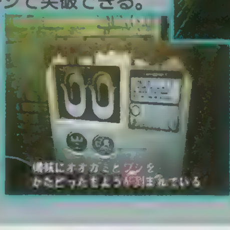
巨大クモは無視して先を急げ!

下水通路A⑭と吹き抜けB2F⑩をつないでいる通路。巨大クモは通路の中央を走るように抜ければ、ノーダメージで突破できる。戦う必要はないので無視だ。

奥にある、通行認定機は現段階で作動不可能。気にせず進もう。



▲弾薬が余っていたら倒してみるのも面白いかも。

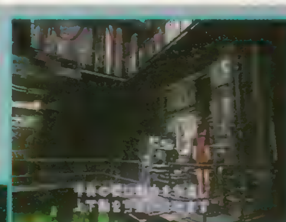


◀通行認定機。ワシとオオカミの模様のアイテム？

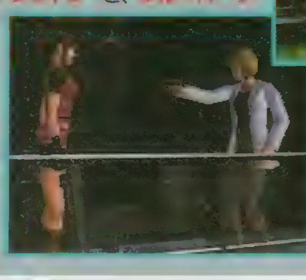
⑩ 吹き抜けB2F

事件の全貌が、ここで明かされる

下水通路B⑨とつながる場所。火薬弾とグリーンハーブが2つ、それにタイプライターと、ブルーハーブが植わっているプランターがある。奥へ進むとイベントが発生。アネットとの会話がスタートし、今回の事件の全容が明らかになる。通路の先には動力伝達機がある。バルブハンドルは持ってるかな？



▲動力伝達機の前でバルブハンドルを使えば、橋が下りてくる。あとのことを考え、反対側へ渡ったら橋を戻しておこう。



◀銃を向けて迫ってくるアネット。だがそのあとシェリーの悲鳴を聞き、手分けして捜すことに。

※マップ内の黒に部分は、前回と今回の記事を合わせても行けない部屋を意味しています。部屋につけられた番号は、レオン、クレアともに共通です。また、この番号は進行順路とは関係ありません。

⑪ ボンベ通路

巨大なワニがゴミ溜め場から出現!

吹き抜けB2F⑩とゴミ溜め場⑫をつなぐ長い通路。ここには高圧ボンベが設置されている以外に何もない。ゴミ溜め場⑫の前まで来ると、ボスのアリゲータが出現! そのままボス戦となる。ボスを倒したら、再び奥へと進みゴミ溜め場⑫に向かおう。

対ボス攻略 高圧ボンベを使え

戦いが始まったら来た道をダッシュで引き返し、通路の途中にある高圧ボンベの場所まで戻る。そして高圧ボンベを調べて倒し、ボスが来るのを待つ。するとボスは通路に落ちているボンベに必ず喰らいつく。そこをナイフ以外の武器で攻撃すれば1発で倒せるのだ。



◀ボスが来る前に高圧ボンベを通路に倒しておくこと。



▲必ずボンベをくわえる。それを見てから撃とう。

第2のボス アリゲータ

実験用としてアンブレラ社が飼育していたワニが逃げ出し巨大化したもの。ケタ外れの攻撃力を持ち、追い詰めた獲物をひと口で飲み込んでしまう。まともに戦うと、かなり苦戦を強いられる!



武器で倒すとすれば……

グレネード弾、硫酸弾、火炎弾のどれでも同じ。約13発撃ち込むとボスは逃亡していく。ただし通路の端でないと、逃亡イベントは発生しない。



◀ここまで追い詰められてないと、逃亡イベントは発生しない。

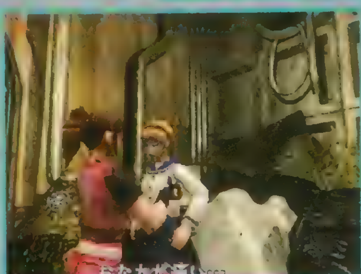
⑫ ゴミ溜め場

クレアとシェリーの再会地点

下水道地下においてのシェリーの行動の終着地点。ダストシュート⑬から落とされると、この場所へ出るのだ。落下後イベントが発生。モンスター化したウィリアムが現れて終了となる。クレアの場合はボス戦終了後、ボンベ通路⑪を抜けてくることになる。そのときにはシェリーが倒れていて、その傍らにオオカミのメダルが落ちている。左奥にあるハシゴを使えば、上の階に行くことができる。



▶ボンベ通路⑪から接近すると、ボスのアリゲータが出現。

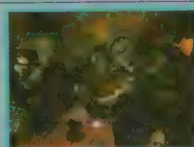


◀ボス戦終了後、シェリーと再会できるが何か様子がおかしい。これは一体!?

⑬ ダストシュート

オオカミのメダルを拾うと…

通風口⑮を抜けたところにある小部屋。落ちているオオカミのメダルを拾うとイベントが発生、ゴミ溜め場⑫に落とされてしまう。拾わないと先に進めない。

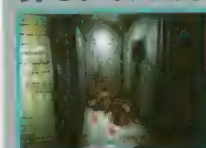


▲オオカミのメダル以外は何もない。敵もいないのだ。

⑭ 下水通路A

惨劇のあとが生々しく残る!

下水道T字廊下⑰と下水通路B⑨をつないでいる通路。段差の先にあるスパイの死体を調べると火炎弾を入手できる。通路の途中にはハシゴがあるが、ファンの回転が速くて進むことができない。ここは無視し先の下水道B⑨へ急ごう。このエリアには2匹の巨大クモが登場する。



▲スパイと思われる死体を調べると火炎弾が見つかる。



▲この先にはまだ行けない。まずは通路に沿って進め。

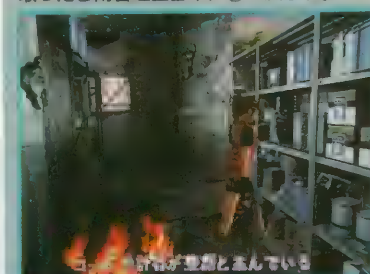
⑱ 南管理室B2F

シェリーには単なる通路だが

分岐通路B⑲、南管理室B1F⑤とつながる小部屋。最初にここを訪れるのはシェリーになる。この時点ではアイテムを取ることはできない。またゾンビもいるので、さっさと部屋の奥にある鉄格子から通風口⑮に抜けてしまうこと。クレアで訪れる場合は、南管理室B1F⑤から来る。そのときにはボウガンの矢とグレネード弾が入手できる。ただ逆にクレアでは通風口⑮を通り抜けることはできない。2つのアイテムを取ったら南管理室B1F⑤へ戻ろう。



▲シェリーでは、ゾンビを倒すことができない。通風口⑮へ急げ。

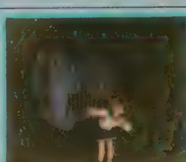


◀クレアならアイテムを取ることができる。残らず入手しよう。

⑮ 通風口

ゴキブリがワンサカ出現

南管理室B2F⑱の奥にある鉄格子を抜けた場所。ゴキブリがたくさん出現するので、一目散に駆け抜けること。出口はダストシュート⑬につながる。

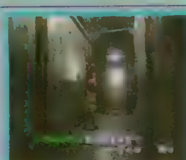


▲とにかく、ダッシュだ。

⑰ 下水道T字廊下

下水道の地図を取っておこう

南管理室B1F⑤のエレベータを降りた先。壁には下水道の地図が張ってあるので、見逃さないように注意。扉を抜けると、下水通路B⑨に行ける。

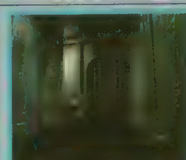


▲地図は取っておこう。

⑲ 分岐通路B

シェリーの行動のスタート地点

分岐通路A⑥での落下イベント後、シェリーのスタート地点となるのはここ。アイテムなどはないので、そのまま南管理室B2F⑱へと進んでいこう。



▲敵はいないので慌てずに。

テイルズ オブ デスティニー

64号から始まった『TOD』の攻略も、ついに最終回。今回は、天上編最初のダンジョンである「イグナシー」から、ヒューゴとの戦いが待つ「ベルクラント」までを完全攻略だ!!

テイルズ オブ デスティニー	
発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)

幸せになれるフローチャート第5弾!

イグナシー 天上世界の各ダンジョンに瞬間移動できる「ゲート」を発見せよ!

↓

シュサイア ミックハイルへ行くための通過点となるダンジョンだ。

↓

ミックハイル ベルクラントへ行くための「浮遊クルーザー」が眠っている。

↓

アンスズーン 暗闇に覆われたダンジョン。クラウディスへ行くための通過点だ。

↓

クラウディス ダンジョン最奥部で待つ、天上編最初のボス・バルックと対決だ!

↓

ロディオン ヘルレイオスへの通過点。見えるモンスターがうろついているぞ。

↓

ヘルレイオス ここのボスはあのイレーヌ嬢。果たして、スタンの心中やいかに!?

↓

ベルクラント ついにヒューゴと対決! ヤツの暴挙を止めることができるか!?

このあと冒険は「トラッシュマウンテン」「ソーディアン研究所」へと続いていくが、残念ながら攻略記事はここで最終回だ。スタンたちの冒険の結末は、自分の手で確かめてみてほしい。

長きにわたる戦いに、ついに決着の時が! 果たしてヒューゴを倒すことができるか!?

恐怖のリーサルウエポン〝無差別地殻破砕兵器・ベルクラント〟を破壊するため、天上世界へとやってきたスタンたち。ヒューゴを倒し、地上を、この世界に生きる者すべてを救うことはできるのか……!?

今回の攻略は、天上世界のスタート地点からクライマックスまでを一気に大紹介! この「天上編」は、いくつかのダンジョンを連続でクリアしていく形を取っている。これまでのようにストーリーの急激な展開などはなく、どちらかというと1つの大きなダンジョンを分割して攻略していく、といった感じなのだ。



▲地上を恐怖に陥れるベルクラント。これを破壊しなければ平和は訪れない。

よりみちタウンガイド ラディスロウ

天上編開始直後には都市内の施設が何もなかったラディスロウだが、イグナシー攻略後には宿屋が、ミックハイル攻略後には道具屋と武器屋＆防具屋が、それぞれ開店する。なお、これらの店は、リトラーのところにいる助手に話しかけないと出現してくれないので注意すること。ちなみに、武器屋＆防具屋には、なかなか強力なアイテムがそろっている。特に、防具屋の「レア」シリーズはオスススメだ。



◀お店の名前はみんな同じ「ラディスロウ」。なぜ?

ショップガイド

店の名前	商品の名前
武器屋「ラディスロウ」	デストロイヤー(30000)、セントハルバード(90000) エナジーブレット(320)
防具屋「ラディスロウ」	レアプレート(20000)、ホーリィクローク(28000) レアヘルム(14000)、ファインベレット(1300) レアガントレット(18000)
道具屋「ラディスロウ」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、レモン(250) パイングミ(500)、ライフボトル(150) ルーンボトル(500)、パナシーアボトル(80) ウイングドブーツ(1800)

天上世界での冒険に出発する前に、これだけはチェックしよう!!

いよいよ天上世界での冒険に出発するわけだが、その前にいくつかチェックしておくべきポイントをお教えしよう。まずは、スタンの奥義。これは、戦闘においてプレイヤーがもっともお世話になるものだろう。右の一覧表を確認し、スタンとディムロスが奥義を覚えられるレベルに達していたならば、すぐにでも覚えにいこう。また、意外に忘れがちなのがソーディアンマスター以外のキャラを仲間にすること（方法に関しては下記のコラムを参照）。ちなみに、仲間にできるのは2人までだが、メンバーを入れ替えることもできるので、好みに合わせて組み合わせを替えてみるのもいいだろう。また、天上＆地上両世界のフィールドに登場するモンスターリストもページ下段に掲載したので、レベル上げ戦闘に使用する際の参考にしてほしい。

〔スタンの奥義修得一覧〕

名称	入手場所	LV(スタン/ディムロス)	謎かけの答	消費TP	特徴
紅蓮剣	アルメイダの村	−／8	クイズに35問以上正解する。（P86参照）	10	切り上げたあと、炎をまとった剣を目標に向かって投げつける。
鳳凰天駆	シデン領へ抜ける鍾乳洞	20／22	①ファイアーボール ④烈空斬	8	回転ジャンプ後、体に炎をまとって、目標に突撃する。
魔王炎撃破	ハイデルベルグの地下通路	25／23	③ファイアウォール ④魔神剣	12	射程は短いが、威力のある炎を下から上空へ向かって放つ。
空牙昇竜脚	リーネの村	33／34	①ファイアストーム ③飛燕連脚	10	連続蹴りで目標を空中に浮かせたあと、地面に向かって突き落とす。
獅吼爆炎陣	クラウディス５Ｆの部屋	38／38	①フレアトーネード ③獅子戦吼	25	獅子戦吼で敵を画面端に集めて、フレアトーネードで焼き払う。
熱波旋風陣	？	？／？	？？	30	炎を身にまといながら回転し、火炎竜巻を作り出して攻撃する。
殺劇舞荒剣	セインガルド城の中庭	48／45	④爪竜連牙斬 ②魔王炎撃破	45	多数の通常攻撃を連続で繰り出すコンビネーション技。
皇王天翔翼	ストレイライズ神殿への森	？／？	？？	60	巨大化して鳳凰天駆を放つ、豪快な攻撃技。

ソーディアンマスター以外のキャラクターを仲間にする方法

仲間が多いほど、戦術の幅は広がっていくはず。冒険の旅だって、人数が多い方が楽しいしね！

チェルシー

●女王様になったワタシ

チェルシーとはハイデルベルグ城の玉座の間に行けば会うことができる。ちなみに、仲間にできるのは飛行竜が落下したあとだ（67号の記事に書いた時期は誤りでした。申し訳ありません）。ただし、レベルは最初に別れたときのままなので、たいていは1ケタ台のはず。実際に戦闘に使おうと思ったら、地道にレベル上げをしていく必要があるだろう。



▲ウッドロウに見つかってうろたえるチェルシー。とにかくかわいらしいのだ。

ジョニー

●モリュウでリサイタル

ジョニーは故郷のシデン領にはおらず、モリュウ領のナンジャタウンのある広場で見つけることができる。そこで彼は、吟遊詩人らしくコンサートを開いているのだ（周囲の人はあまり彼の演奏を聞いてないようだけど……）。ちなみに、アクアヴェイルには海路が通っていないので、彼を仲間にできるのは、ラディスロウ浮上後、海竜を手に入れたあとになる。



▲誰も聞いていないにもかかわらず激しく歌いまくるジョニー。もしかして"ナル"？

コングマン

●闘技場で待ってるぜ!

コングマンは、以前と同じくノイシュタットの闘技場にいる。彼を仲間にするには、以前仲間にしたときと同じく、闘技大会で彼に勝てば（つまり、優勝すれば）ＯＫだ。仲間にできる時期は、チェルシーやジョニーと同じく、第２部開始後にラディスロウが浮上したあととなっている。もちろん、大会で優勝すれば、回数に応じていろんな賞品がもらえるぞ。

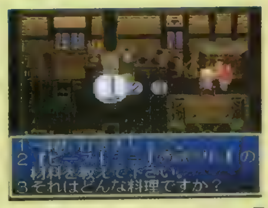


▲普通にプレイしていれば、この時点ではスタンもかなりレベルアップしているはず。さほど苦労はしないだろう。

マリー

●ダリスの剣を忘れずに

ダリスが死亡しており、なおかつ「ダリスの剣」を取っていることが条件。飛行竜が落下した時点以降に、サイリルにあるマリーの家に会いに行けば、仲間になってくれる。ちなみに、ダリスが生きている場合と、ダリスが死亡していても「ダリスの剣」を取り忘れている場合は、ベルクラントを攻略したあとでないと、マリーは仲間になってくれないのだ。



▲貴重アイテムを入手したいなら、早めに仲間にした方がいい（P87を参照）。

天上世界のモンスターリスト

天上世界のフィールドで遭遇するモンスターたちは、どれも強力。うっかり気を抜いて戦闘していると、やられてしまうこともあるので注意しよう。

ドラゴンナイト



剣による攻撃も強力だが、なんといっても怖いのは、口から吐く火炎放射。距離は短いが、連続でダメージを食らってしまうのだ。

ピュロボルス



飛行型のモンスターだ。ポイントは、小型の爆弾のようなものを落としながら近づいてくる攻撃。なるべく早めに撃墜してしまおう。

クレイゴーレム



ボクサーのようにパンチを繰り出して攻撃してくる。動きは遅いものの、パンチの射程距離が意外と長いので、注意しよう。

インフルスス



武器や晶術による攻撃を一切受け付けない、天上編でもっともイヤな敵。素手攻撃や魔神剣などでだけ、ダメージを与えることが可能。

トレント



後方からサイレンスを唱えてくる、大型モンスター。うかつに近づくと、おなじみのリンゴ乱舞で広範囲に攻撃をしてくるぞ。

地上世界のモンスターリスト

このリストで紹介しているモンスターは、クラウディス攻略後に登場するもの。大して強くはないので、安心してレベル上げ戦闘に使えるぞ。

ヴォーパルバニー



飛び道具や特殊攻撃技を一切持たない、肉弾攻撃系のモンスターだ。動きもさほど早くはないので、特に恐れる必要はないだろう。

ドラゴンフライ



火の玉での中距離攻撃がメインの、飛行モンスター。上空を通り過ぎながらの連続攻撃には眠り効果もあるので、注意しよう。

ピットバイパー



毒による攻撃を得意とする、蛇型のモンスター。動きはかなり遅いので、遠間から特技や晶術で攻撃して倒すようにしよう。

キラーアウル



鳥型のモンスター。この系列の共通技である「羽シャワー」にだけ注意すれば大丈夫だろう。対空技や晶術が効果的だ。

グリズリー



肉弾攻撃系のモンスター。ＨＰはそれなりに高めだが、見かけと違ってさほどパワーはないので、倒すのに苦労はしないはずだ。

各ページを読む前に…

ここからの攻略は、次の4つのポイントを中心に構成されている。特に、今回は数多く登場するダンジョンのマップをしっかりとチェックしよう。

◎マップ
各ダンジョンのマップを、詳しい解説とともに掲載。今回は、これまでで最大となる8カ所を紹介している。

◎イベント
ストーリーを楽しむ上で重要なイベントや、「これは見のがすべからず！」というイベントなどをピックアップ。

◎アイテム
各ダンジョンで入手できるアイテムを、マップと連動して紹介。また、ショップリストも掲載している。

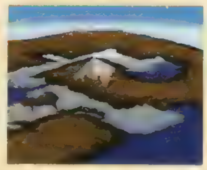
◎キーワード
「ＴＯＤ」の世界観に深く関わる、重要なキーワードを解説。ここを読めば、ゲームをより深く楽しめるはずだ。

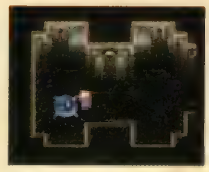
イグナシー

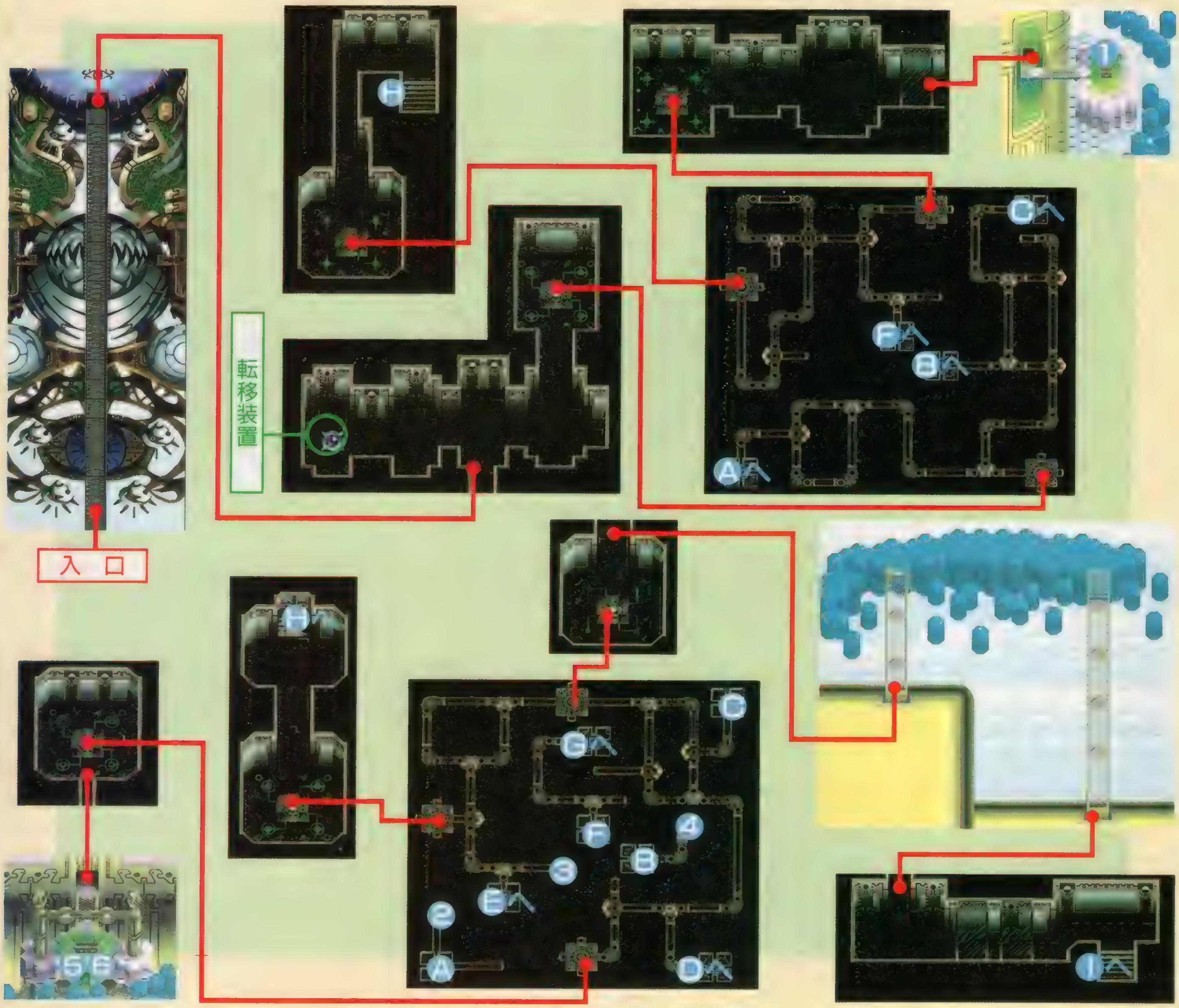
かつて「天地戦争」における地上軍の最終拠点だった浮遊都市ラディスロウが、ついに復活！　スタンたちは、ようやく天上世界へと到着することができた。リトラーによると、イグナシーにある「ゲート」を使えば、ダイクロフトへ一瞬で行けるというのだが……。

ラディスロウを出ると、すぐ近くにイグナシーがあるのが見えるが、ぐるりと回りこまないと到達することはできない。ここで遭遇するモンスターはレベルさえ適度に上げておけば苦労することはない。ただし、インプルススだけは〝晶術も武器攻撃も効果なし〟なので、ちょっと苦労するかも（対処法はＰ75を参照のこと）。

さて、このイグナシーは構造がけっこう複雑になっている。重要なアイテムだけを取り、モンスターともなるべく戦闘したくないというのなら、目的地までの最短ルートを先にチェックしてから移動するようにしよう。


◀時計回り方向に、ぐるっと回って行こう。


◀入口近くの転移装置は、最初は使えない。



破壊された"ダイクロフト直通ゲート"

イグナシーには、「壊れたゲート⑦」と「都市間移動ゲート①」の、2つの部屋がある。このうち「壊れたゲート」の部屋に行けばイベントが発生し、強制的にラディスロウのリトラーの部屋まで戻ってしまう。とりあえずゲームを進めたいなら、わき目もふらずにこの部屋に向かおう。宝箱のアイテムは、そのあと改めて回収すればいい。ちなみに「都市間移動ゲート」は、このイベントを発生させていない状態で行っても作動しないのだ。



▲徹底的に破壊されたゲート。犯人はやはりヒューゴか？



◀このあとに「都市間転送ゲート」が使えるようになる。

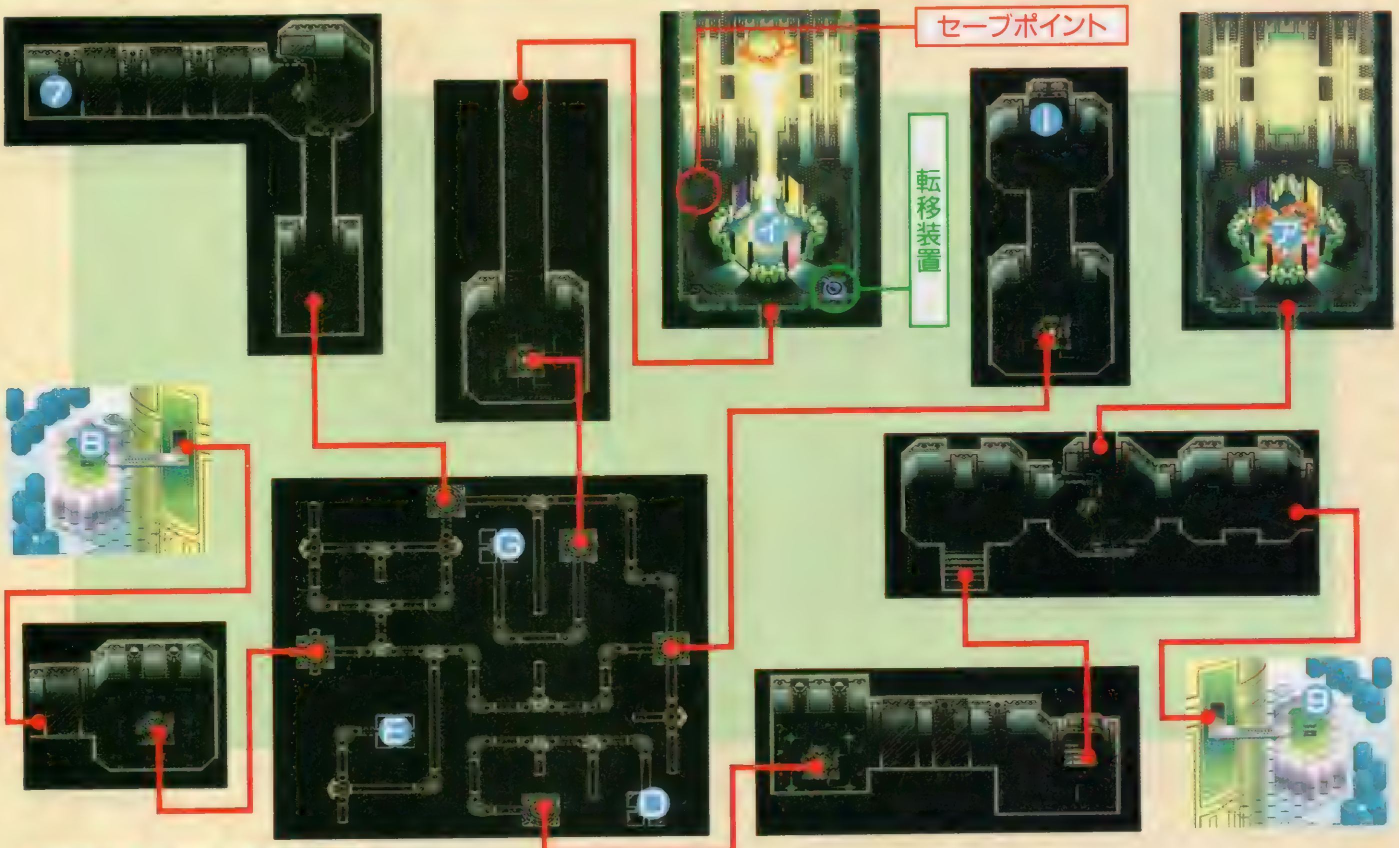
「都市間移動ゲート」の使い方は？

破壊されたゲートのイベントをクリアした後に使えるようになる、この「都市間移動ゲート」。使用方法は、行き先に対応した色に光っている入口を通って、中央の光の柱のところに立つだけ。どの色がどの都市に通じているかは、右の一覧表を見てほしい。なお、この時点では、シュサイア以外に行くことはできない。



▲ほかの都市へ行くときは、ここでしっかりセーブしておこう。

ゲートの色	行き先
赤	シュサイア
黄	アンスズーン
緑	ロディオン
青	イグナシー



モンスターリスト

ビトゥム



テレポートと飛行の2種類の移動法を使うモンスター。基本は空中からの肉弾攻撃だが、ときおり使う石化ガス攻撃に注意しよう。

デルタカイト



弾を発射するオールレンジ攻撃、体を回転させて突撃してくるドリル攻撃などで攻撃してくる。特殊攻撃がないので比較的ラク。

ファイロクセン



直接攻撃の能力はゼロ。ただし、後方からのサンダーブレードの呪文を使っての攻撃はかなり強力なので、できれば早めに倒したい。

フォリクルス



このモンスターも、基本的に攻撃力はない。ただし、じりじりと近づいてきて放つ電撃は麻痺の効果があるので、注意しよう。

ヒーラー



名前の通り、ヒールを使う回復型モンスター。また、テレポートを使って移動しつつ、アイシクルによる攻撃も加えてくる。

バトラー



ヒーラーの逆で、直接攻撃オンリーのモンスター。そのわりに攻撃力はさほど高くない。ただ、守りが堅いので倒すのに時間がかかる。

ダークメイジ



ミサイルでのオールレンジ攻撃に加え、エアスラスト、フレアトーネードといった強力な晶術による範囲攻撃が得意。速攻で倒そう。

プラケンタ



飛びながら近づいてきて、種のようなものを連続発射して攻撃してくるモンスター。このモンスターの中では一番のザコだ。

入手アイテム

①ミラクルグミ
②サンダーセプター
③SW180180
④オベロンGOLD
⑤シルバープレート
⑥ミラクルグミ
⑦ミラクルグミ
⑧エメラルドリング
⑨スレイヤーソード

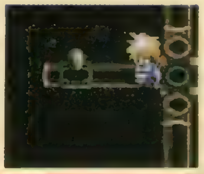
シュサイア〜ミックハイル

浮遊クルーザーを手に入れるため、ミックハイルへと向かうスタンたち。しかしそこには、ヒューゴの忠臣・レンブラントが待ち受けていた！

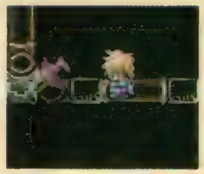
シュサイア

通路をふさぐモンスターを排除しながら進め！

出現するモンスターはイグナシーとまったく同じ。敵が目に見えるものの、数がかなり多く、通路も細いので、かわしながら進むのは難しいだろう。

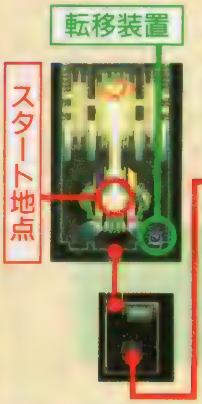


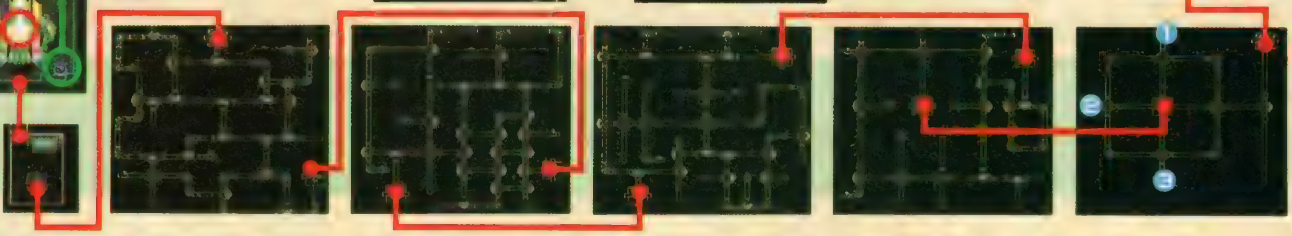
◀この岩を全部取らないと、上には行けない。

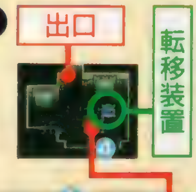


◀このパネルにはバリアの効果があるのだ。

入手アイテム
①アークウインド
②ベアクロー
③わきあがるちから
④アップルグミなど（イベントで変化）



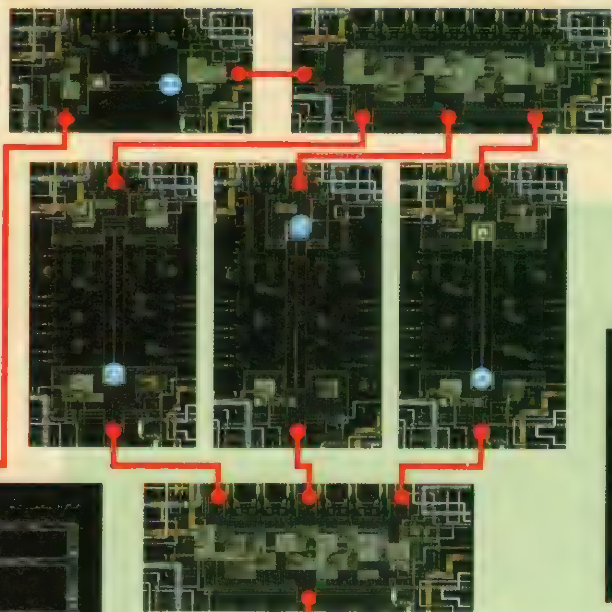


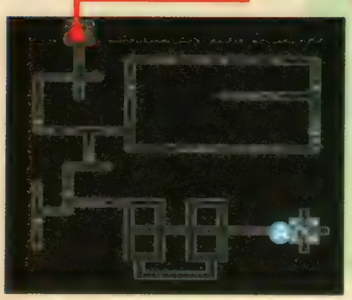


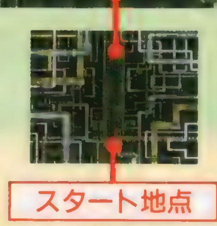
ミックハイル

移動パネルで構成されたパズルダンジョン

ここを攻略するポイントは、ダンジョン各所に配置された移動パネルの使い方。何も考えず適当に進もうとしてもなかなか先には行けず、モンスターと戦闘を繰り返すばかりというプレイヤーも多いだろう。そんな人のために、先へ進むのに必要な部分のみ、移動パネルの正しい渡り方を説明してみたぞ。また、3階にある大きな部屋の通り抜け方についてはコラムで詳しく解説してあるので、そちらを参考にしてほしい。

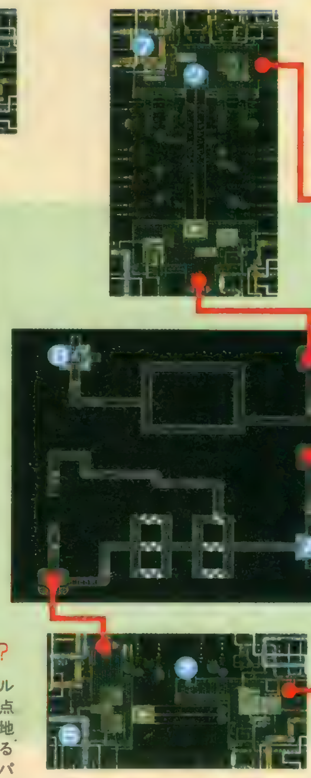






●スイッチを見逃すな

㋔地点のスイッチを入れると、㋕地点にパネルが移動する。だが、そこであわてて渡らずに、㋖地点のスイッチを入れ、㋗地点にパネルを移動させるのだ。





●最短距離で進むには？

まず、㋐地点のパネルで反対側へ渡り、㋑地点で一度戻る。つぎに㋒地点からまた反対側に渡るのだ。これで㋓地点にパネルが移動するので、先に進めるようになる。

▲この階のメインフロアには、現れたり消えたりする床が登場する。タイミングを計らないと下の階に落ちてしまうので、注意しよう。

モンスターリスト

ロタ



車輪のような外見をしている。トゲによる近接攻撃と、ジャンプしながら下方に向かって爆撃する2種類の攻撃法を持つ。

ガスクラウド



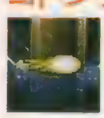
ガス状の体を持ったモンスター。回転しながらの近接攻撃以外に、眠り効果のあるガスを吐き出す攻撃法も使ってくる。

ニードルシェル



サソリのような形をしたモンスター。鋭い尻尾による近接攻撃（毒の効果あり）しか攻撃方法を持っていない。

コトンダスト



毛糸玉のようなモンスター。眠り効果がある近接攻撃以外に、ブレスやトラクタービームといった晶術を使うことも。

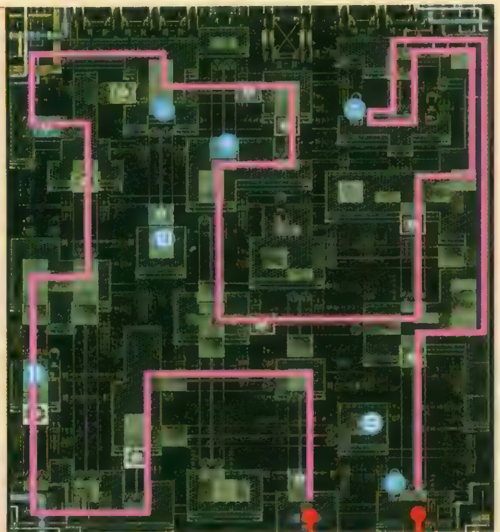
ティスクス



空飛ぶ円盤のような形をしたモンスター。素早く近づいてきて、真下に向かって発するビーム攻撃はかなり強力だ。

動くパネルの攻略方法は？

多数のパネルとスイッチがあるが、本当に必要なものは一部だけだ。なお、この部屋では戦闘は発生しないので、じっくり攻略に専念できるぞ。さて、まず部屋に入ったら㋘地点のスイッチを入れ、パネルを呼んで反対側に渡ろう。そうしたらマップ上に描かれたライン通りに移動して、㋙地点に向かう。そこにあるスイッチを入れたあとは、再びライン通りに進んでいくだけだ。もし途中でわからなくなったら、入口から外に出て戻ればすべてリセットされる。そのあと改めて挑戦しよう。ちなみに、⑩のアイテムを取るには、㋚地点でパネルに乗れば㋛地点にもパネルが来るので、それに乗ればＯＫだ。



ヒューゴの忠臣・レンブラントと対決

苦労してダンジョンを抜け、ようやく浮遊クルーザーの目前まで迫ったスタンたち。ところが、そこにヒューゴの執事・レンブラント老人が現れ、一行の前に立ちふさがる。スタンたちは「ホヒホヒ」と怪しい口調で話すレンブラントを何とか説得しようとするが、「ヒューゴ様の悲願は爺の悲願」と、一行に戦闘を挑んでくるのだった……。

ここは、２人との出会いのあと、レンブラントとの戦闘を経て、最後にマリアンとの会話と、長めの連続イベントとなっている。ポイントは、最初のレンブラントとの会話シーンで受ける特殊攻撃。一見何の効果もないように思えるが、実は全員のＨＰ・ＴＰが瀕死寸前まで減少しているのだ。そのまま次の部屋に入ると戦闘でかなり苦労することになるので、まず、戦闘に参加するメンバーを回復させてから次の部屋に入るようにしよう。なお、レンブラントを倒すとＳＷ280280のＤＩＳＫが手に入る。

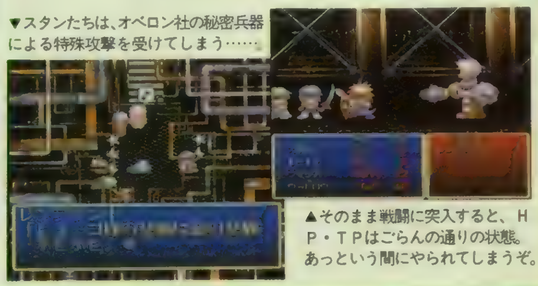
BOSS:レンブラント



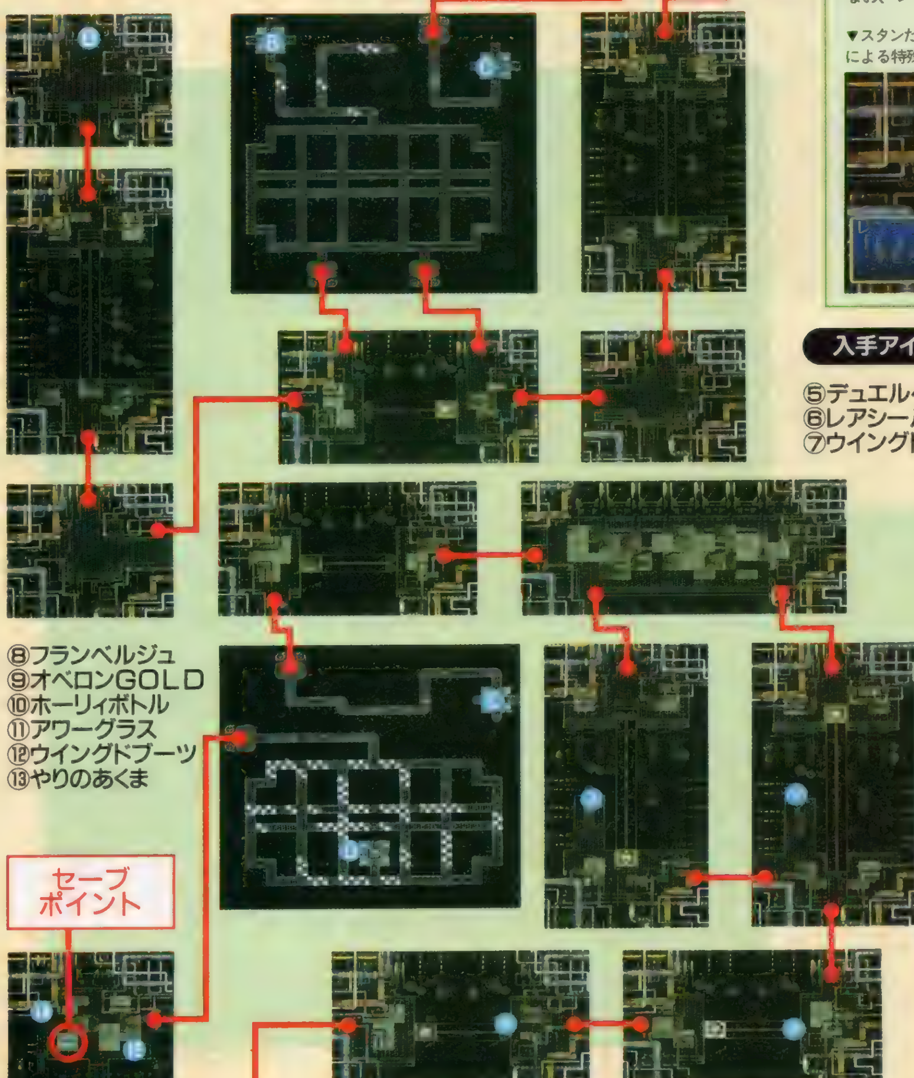
ＨＰ	15000
ＴＰ	0
EXP	2800
ガルド	1850
レンズ	56

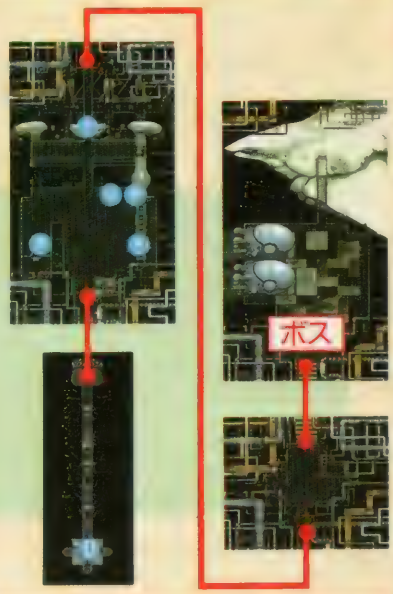
ＨＰ、防御力がともに高い。肉弾系の攻撃しかしてこないものの、全距離貫通攻撃のロケットパンチ、跳び上がってのプレス攻撃、キャラを吹き飛ばす効果のある突き押し攻撃など、技の内容はなかなか多彩だ。

▼スタンたちは、オベロン社の秘密兵器による特殊攻撃を受けてしまう……。



▲そのまま戦闘に突入すると、ＨＰ・ＴＰはごらんの通りの状態。あっという間にやられてしまうぞ。





●ぐるっと回って行こう

まず右の通路から㋞地点に行き、スイッチを入れ、㋟地点にパネルを移動。

次に左に歩いて行き、㋜地点のスイッチを入れ、㋝地点にパネルを移動する。あとは㋟地点からまっすぐ進もう

ふさがれた通路の通り方

㋠地点の重りを㋡地点に移動。次に、㋢地点のスイッチを㋣地点まで引っ張ろう。それから、矢印上を壁を伝うように㋢地点までダッシュで移動する。そして重りをスイッチとの間に置くのだ。これで、㋤地点が通れるようになる。



アンスズーン〜クラウディス

クルーザーを入手したものの、バリアと守護竜に阻まれてダイクロフトへ近づけない。まずは守護竜の破壊を目的に、一行はクラウディスへ向かう。

アンスズーン

闇に支配されたエリア、現在位置を見失なうな!

イグナシーのゲートから転移してきた直後、アンスズーン内部は暗闇に閉ざされ、スタンの周囲しか見えない。幸いランダムのモンスターとの遭遇はないので、下の囲みを参考にさっさと出口のカギを開けよう。

ねずみからカギをGET

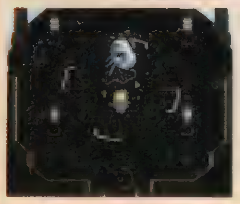
㋐地点にいるねずみと接触すると戦闘に突入する。すべて(3匹)に勝利すると、「金、鉄、青銅」の3つのカギが手に入り、それを㋒の扉、㋑の機械にはめると、㋓の扉が開く。



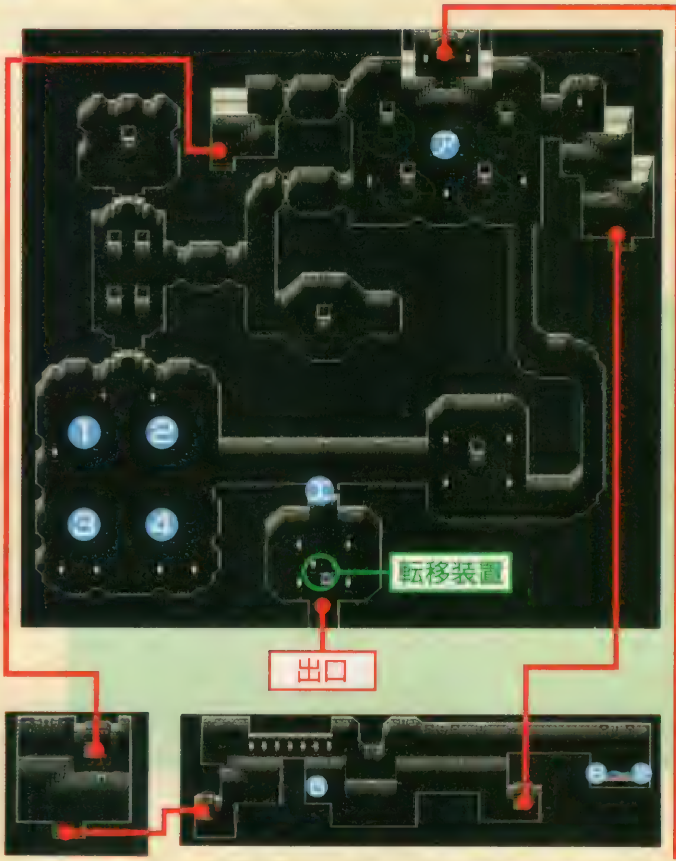
◀1回の戦闘で手に入るのは、1種類のカギだけだ。



▶ねずみは非常に素早いので、ダッシュで近づこう。

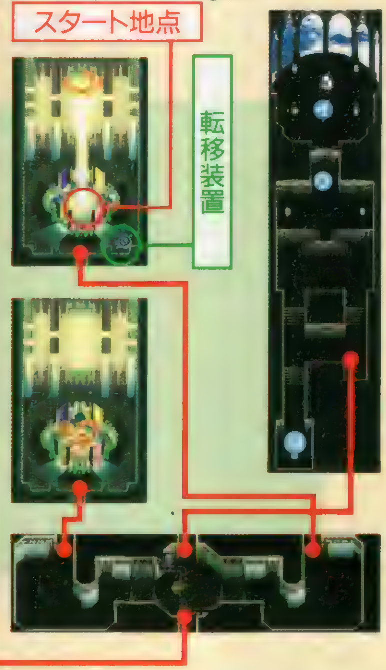


◀㋑の機械にカギをはめれば、内部が明るくなる。



入手アイテム

①ダークシール
②ラバースーツ
③シルバープレート
④だいちのいかり
⑤スコアC
⑥アップルグミ
⑦オレンジグミ
⑧ミックスグミ
⑨レモングミ
⑩パイングミ
⑪ミラクルグミ
⑫ライフボトル
⑬ギター



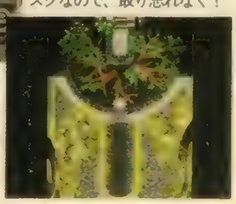
クラウディス

木々や緑が繁殖している幻想的な空中都市

マップが広いわけでも、作りが複雑なわけでもない、このクラウディス。だが、構成しているパーツのせいか、似たような印象の部屋が多い。右ページのマップを見て、常に現在位置を見失わないようにしよう。マップの5F、ボスと書かれた部屋でのバルックとの戦闘に勝ち、彼の背後の守護竜の操作スイッチを動かせばクラウディスはクリアとなる。㋛地点の渡り方は右の囲みを参照してほしい。



◀この写真の宝箱(リストの19)は、右囲みの「水晶玉のパズル」をクリアしたあとでは取れなくなってしまう。中身は「おおたつまき」のディスクなので、取り忘れなく!



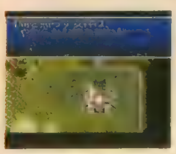
▶ほかのメカメカした空中都市群と、雰囲気の異なるクラウディス。内部は奇怪な植物だらけで、仕掛けも自然を利用した物ばかり。都市というより、遺跡といった感じだ。

クラウディス最大のナゾ「水晶玉のパズル」はこう解け!

ボスの部屋は目の前! …でも、通路が途切れていて渡れない。㋛地点を渡ってその先の扉にたどり着くためには、㋗の部屋でかなり複雑な手順を踏まなくてはならない。以下にその解法を順に説明していくが、細切れの情報から正解を導き出せたときの喜びはひとしおなので、一度は自力でトライしてみるのもいいだろう。

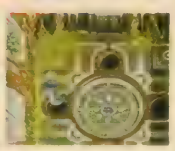
STEP 1 石板から情報を得よう

各階にある黒い石板(㋔・㋕・㋖・㋙)に書かれているメッセージは、㋗の部屋のパズルを解く重要なヒント。全文覚えるのは無理だとしても、「火、闇、大地、星、輪廻、時、光」などのキーワードや、それぞれの位置関係だけは把握しておかないと、二度手間になるぞ。



▲念のため、メモを取っておくのがいいだろう。

STEP 2 星の水晶をまず落とせ

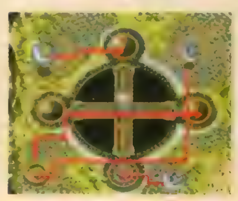


▶穴を間違えたら部屋に入り直せばOK。

次は肝心の㋗の部屋。ここには3つの水晶玉があり、太陽を火、月を闇、残りを大地(輪廻の輪があるため)と考えると、星が足りない? そこで、上の階(㋘地点の部屋)に行くと、案の定、星の水晶と4つの穴がある。ここではメッセージ通りに、「星を西(左の穴)に落として」やろう。

STEP 3 メッセージ通りに並べたら…

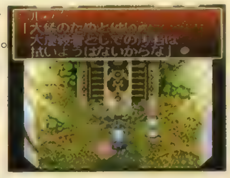
あとは残りの水晶を、「月を時の上、反対側に太陽、大地は輪をはめて太陽と月の間(東)」の位置に運んでやろう。最後は、炎(ソーサラーリング)で太陽を射抜けば…!



◀上の説明でわからない場合は、この写真を参考に。

義に生き、義に戦う男バルック登場!

水晶玉の謎を解き、最後の部屋へと乗り込むスタンたちを待ち構えていたのは、あのバルック。カルバレイスにおいては、グレバムを追うスタンたちに協力。自らも「バルック基金」なる募金を集め、世の恵まれない人々のために貢献していた正義の男だった彼が何故…？　乱れきった今の世には浄化が必要だと考え、それができるのはヒューゴ以外には考えられないと答えるバルック。この戦いは避けずにはいられないようだ…。



▲とはいえバルックも自分たちの所業に心を痛めているようだ。



◀崇高な理念を持つ彼が、何故こんな凶行に荷担するのか？

BOSS：バルック

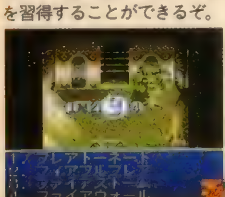


ＨＰ：15000	ガルド：1000
ＴＰ：0	レンズ：10
EXP：2800	

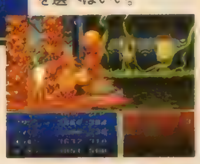
毒虫「アースワーム」を従えたバルック。空から急襲する「飛行虫」、足元から奇襲する「地走中」といった虫による攻撃を得意とする強敵。こまめな回復を心がけよう。

奥義・獅吼爆炎陣を会得

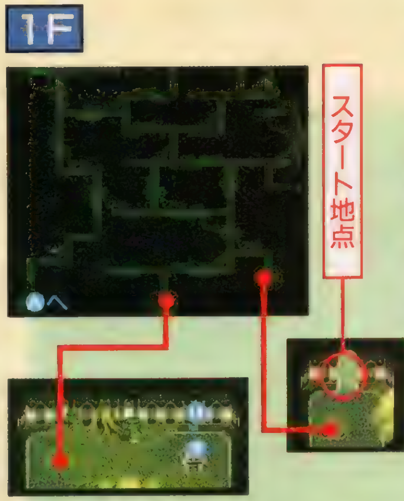
５Ｆの㋟地点には、おなじみの「奥義を覚えられる石碑」がある。ここで会得できる奥義は「獅吼爆炎陣」で、適正レベルはスタン、ディムロスともに38以上だ。石碑から出される例の問いかけだが、最初の「彼の空をつらぬき～」の問いには「フレアトーネード(①)」、次の「蒼き獣王の雄叫び～」の問いには「獅子戦吼(③)」と答えてやれば、無事に奥義を習得することができるぞ。



◀普通に進めていれば、クラウディスに来るまでにレベル38には十分に達しているはずだ。あとは、上の説明の通り、「①→③」と選択肢を選べばいい。

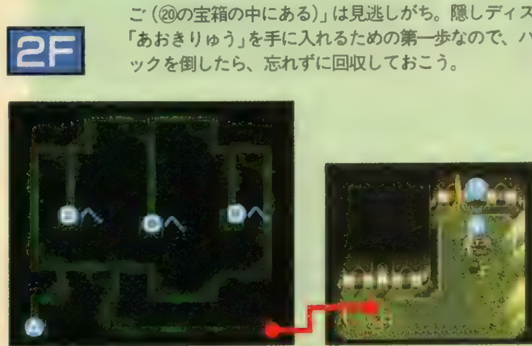


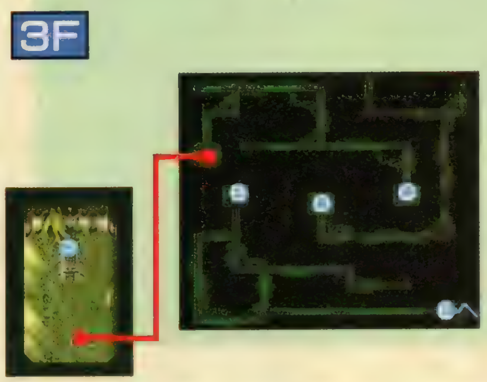
▶見た目もハデで威力もあり、なかなか使える「獅吼爆炎陣」。クリアを急ぐあまり、覚え忘れのないように心がけてほしい。

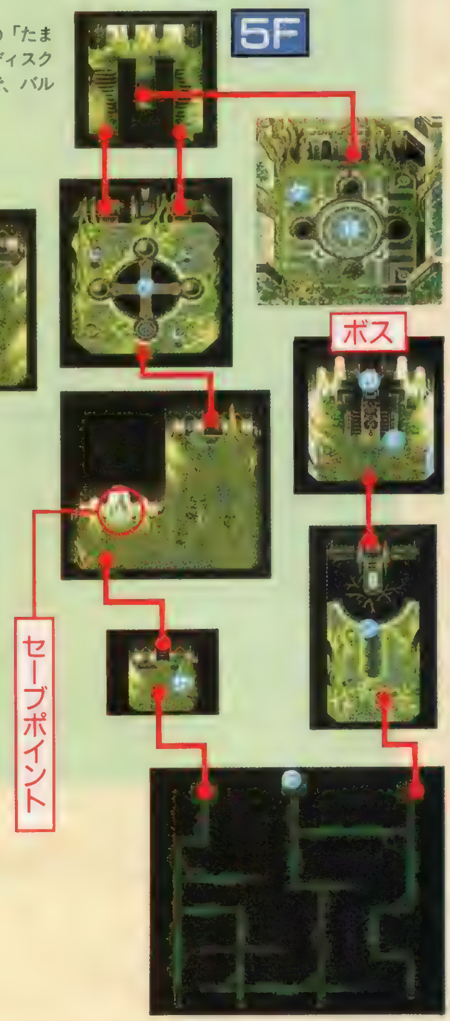




ここでしか入手することのできないアイテムの「たまご(⑳の宝箱の中にある)」は見逃しがち。隠しディスク「あおきりゅう」を手に入れるための第一歩なので、バルックを倒したら、忘れずに回収しておこう。







入手アイテム

⑭クレセントアロー
⑮プロテクトリング
⑯GCロッド
⑰エルヴンマント
⑱ラックブレイド
⑲おおたつまき
⑳たまご
㉑ウイングドブーツ

モンスターリスト

オース



動きが非常に鈍い。遠距離攻撃手段も持っておらず、リーチも短い。こっちの剣がギリギリ届く間合いで戦えば、楽勝だ。

マイコニッド



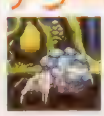
キノコ型のモンスター。物理攻撃はヘッドバットだけだが、「胞子」に当たると、その場でもう１匹増殖してしまう。

アルラウネ



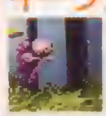
かわいい見かけによらず、「ブレス」、「ピコピコハンマー」などの晶術の使い手。近づくと素早いカマの一撃を繰り出す。

アラーネア



巨体のせいか動きも遅く、攻撃力も低い。鉤爪を振り下ろす攻撃しかしてこないが、ごくまれに毒攻撃をする場合もある。

イーブルアイ



むき出しの目玉に胴体と羽の生えた不気味なモンスター。尻尾から弾を撃ち出し、ヒットすると眠らされることもある。

ロディオン～ヘルレイオス

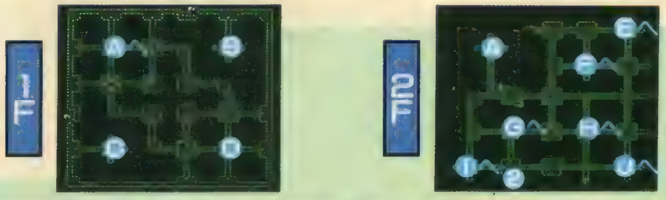
守護竜の破壊に成功したスタンたち。次はダイクロフトのバリアを中和する装置を作るため、研究施設の残るヘルレイオスへ。だが、そこに待っていたのは…!?

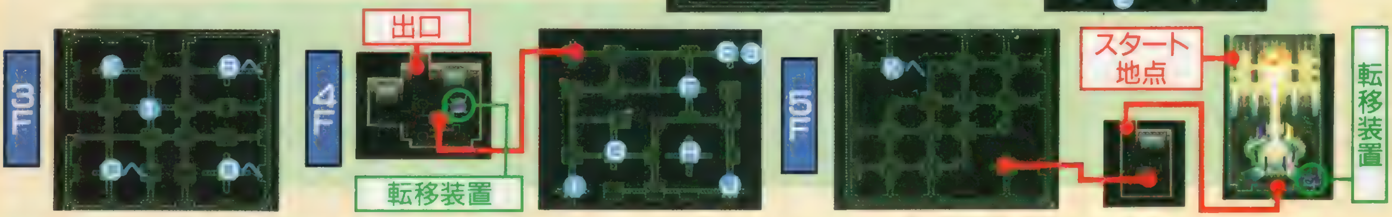
ロディオン　各階層のつながりを覚えることがポイント

特にワナも仕掛けも用意されていない、ただの中継地点・ロディオン。だが、その上下のつながりだけは複雑。５Ｆがスタートで、４Ｆが出口にもかかわらず、１つ下がるエレベーターがない。マップを見ながら、５Ｆ→３Ｆ→１Ｆ→２Ｆ→４Ｆと抜けて行こう。

入手アイテム

①アンクシールド
②エルヴンボウ
③フィートシンボル





ヘルレイオス　ワナや仕掛けがたくさん！ 警戒厳重な工場都市

ロディオンと違い、かなり複雑な作りのヘルレイオス。ページをまたがって、右側がスタート地点という変則的なマップになってしまったが、各囲みを参考にボスの部屋を目指そう。



◀ずっと出番なしだったイクティノスも、ここで復活する。

火炎放射器には注意

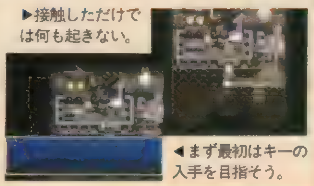
近づくと炎を出す火炎放射器だが、ソーサラーリングの火弾に反応させれば、ノーダメージで通れる。連続して炎は出さないので、その隙に渡ろう。



◀ダメージ量は、最大HPの1/100なので、気にする必要なし？

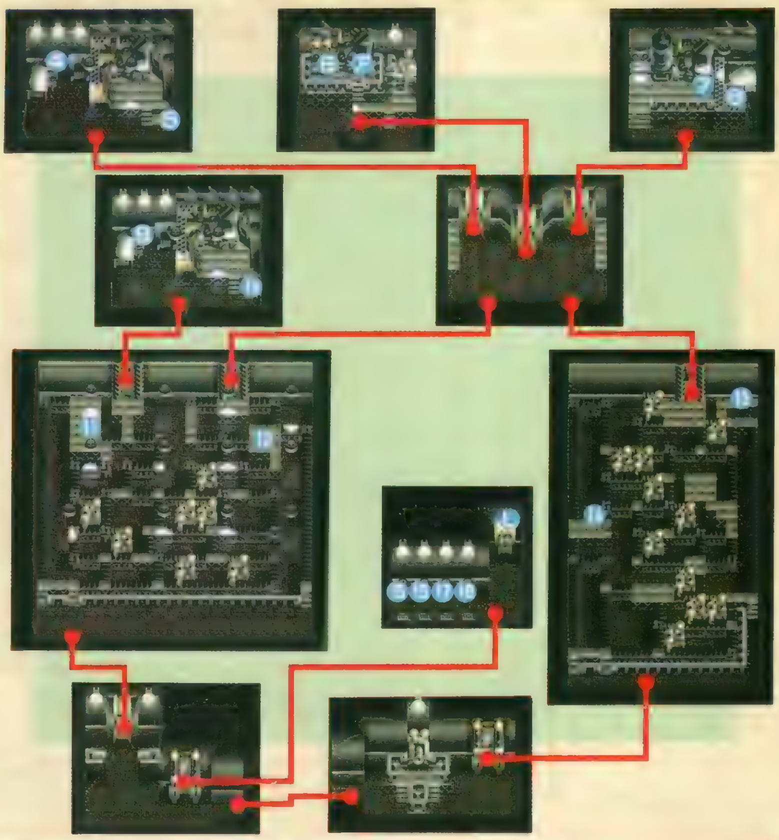
カードキーを入手せよ

㋓地点にある電磁ロックされた扉を開けるために必要な「カードキー」は、⑥の宝箱の中にある。ただし、宝箱の前には守衛(㋐)がいて、話し掛ける(◎ボタン)と、返事もせずにイキナリ襲い掛かってくるので注意しよう。



▶接触しただけでは何も起きない。

◀まず最初はキーの入手を目指そう。



入手アイテム

④ジューシービーフ	⑨ジューシービーフ	⑭スコアD
⑤ジューシービーフ	⑩ジューシービーフ	⑮オベロンＥＸ
⑥カードキー	⑪オレンジグミ	⑯オベロンＥＸ
⑦ジューシービーフ	⑫アップルグミ	⑰オベロンGOLD
⑧あつきちから	⑬オレンジグミ	⑱オベロンＥＸ

モンスターリスト

バグールス



クモ型モンスター。足による突き攻撃をメインに、爆弾をバラ撒いたり、極太レーザーを撃つなどの攻撃を仕掛けてくる。

ディスクス



小さな円盤のような浮遊物体だが、近づくと本体より太いレーザー（しかも威力あり）を撃ってくる。遠くから倒そう。

イーレ

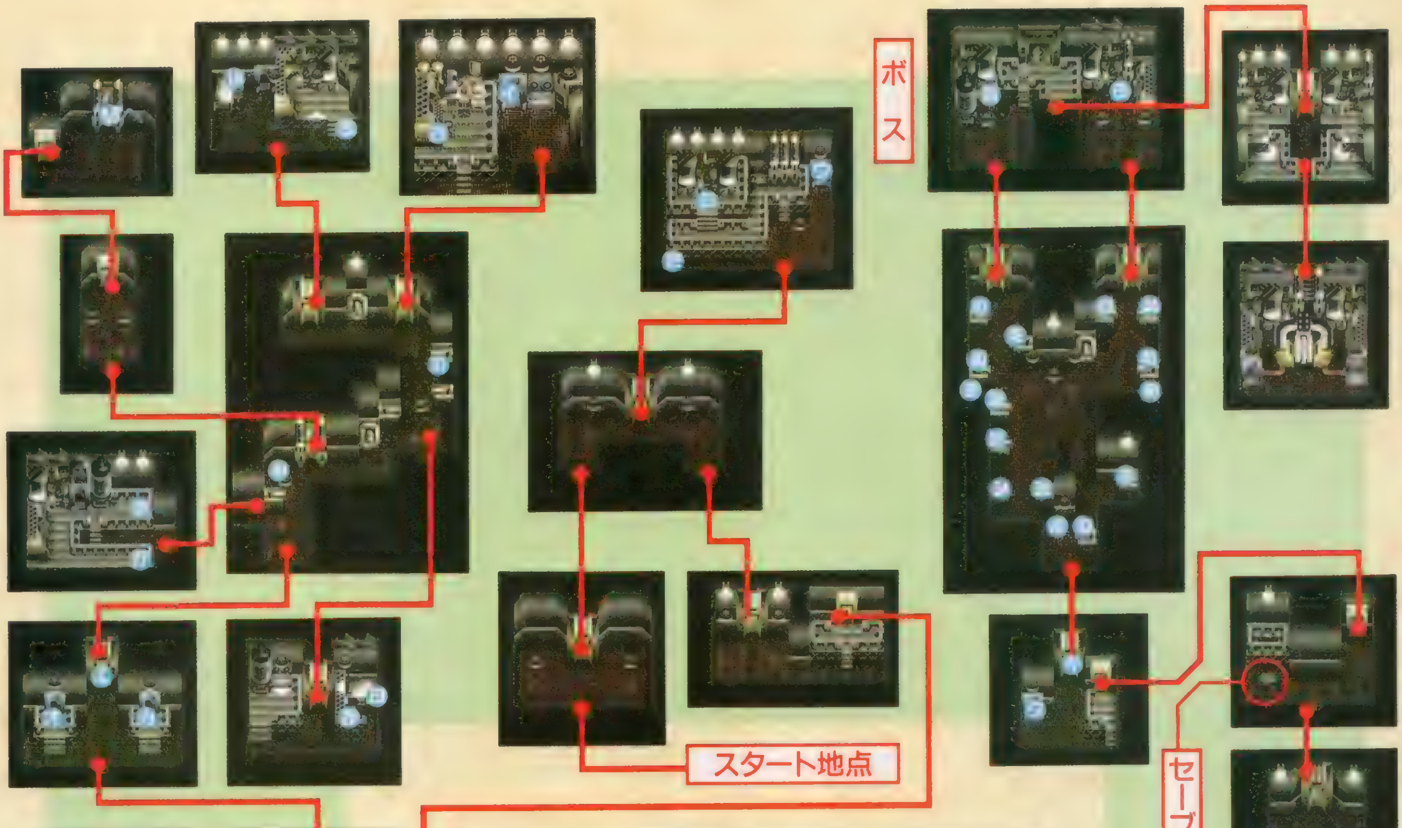
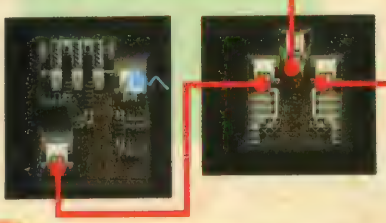


ソーディアンを彷彿とさせる剣のモンスター。オーラ(？)をまとって突進してきたり、本体を回転させて斬りつけてくる。

テルム



空中をふわふわ浮かびながら、石(？)を撒き散らすだけのモンスター。攻撃力は低めなので、この中ではザコの部類。

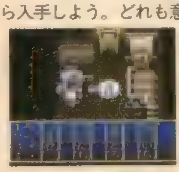



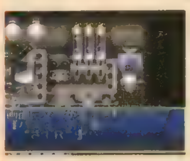

入手アイテム

⑲ジューシービーフ
⑳フレアクロー
㉑ジューシービーフ
㉒ジューシービーフ
㉓プリティリボン
㉔ウイングドブーツ
㉕フレアバザラード
㉖ジューシービーフ
㉗ジューシービーフ
㉘ジューシービーフ
㉙ウンディーネ(机)
㉚ジューシービーフ
㉛ジューシービーフ
㉜レーザーブレイド
㉝ジューシービーフ
㉞ジューシービーフ
㉟ライフボトル
㊱パナシーアボトル
㊲パイングミ
㊳ジューシービーフ
㊴レモングミ
㊵ジューシービーフ
㊶ジューシービーフ
㊷ミックスグミ
㊸ジューシービーフ
㊹パナシーアボトル
㊺ライフボトル
㊻レモングミ
㊼ジューシービーフ
㊽まるそうだ
㊾ジューシービーフ
㊿イフリート
51ジューシービーフ
52メロン
53ジューシービーフ
54ドリアン

パスワードの謎を解き明かそう

㋖地点のロックを解除するパスワードは、㋑・㋒・㋔・㋕地点の各端末から入手しよう。どれも意味不明に思えるが、㋖の「か４Ｕ＝く」を、「か行の４段目から１つ上(UP)のく」と、50音に対応して解読していけば…！


◀"おたから"と入力すると……。


▲１文字目は、"さ１R"、さ行１段目の右(RIGHT)＝"か"。


▲２文字目は、上でも説明した、"か４U"＝"く"だ。


▲3文字目は、"は４L"、は行4段目の左(LEFT)で、"め"。

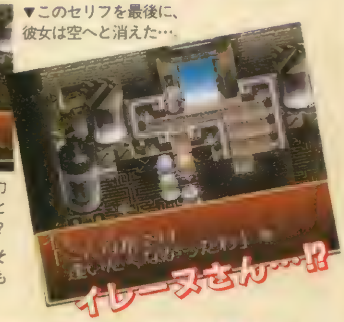

▲ラストは、"あ２"＝"い"。つまりは"かくめい"、だ。

悲しき運命のいたずら…イレーヌとの戦い

バルック登場のときからイヤな予感はしていたが、やはり、ヘルレイオスでスタンたちを待ち受けていたのは、あのイレーヌ。ノイシュタットでの海賊艦隊との戦いや、スタンにとっては忘れられない初(？)デートの相手と、どう考えても敵には思えない…。彼女もまた、今の世界に失望しており、「差別のない世界」を作るためにヒューゴに荷担しているという。だが、最後はスタンの純粋な心に打たれ、イレーヌは自らの身を…！


▲ヒューゴへの助力は、オベロン社員としての使命感から？


◀戦いたくない、そう思うのはスタンも同じはずだろう。



▼このセリフを最後に、彼女は空へと消えた…

BOSS：イレーヌ



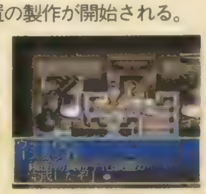
ＨＰ	13000	ガルド	1577
ＴＰ	800	レンズ	60
EXP	2800		

イレーヌの攻撃はすべて機械(兵器)によるもので、上空を浮いている自動追尾式の電撃マシーン(勝手に命名)と自走式の高射砲、歩く爆弾の３種類。これらの攻撃は晶術と違い、一瞬で発動するうえに、兵器が画面上に現れる前にイレーヌを攻撃しても中断されることがない。注意しよう。

そしてついにイクティノスが復活！

イレーヌの言葉通り、奥の部屋の器材を使ってイクティノスの修理に成功！　早速、復活したイクティノスの指示の下、ダイクロフトのバリア中和装置の製作が開始される。


◀修理の真っ最中、幾度となく閃光が走る。


◀イクティノスの手により、中和装置が完成。

ベルクラント

数々の難関を乗り越え、ついにダイクロフトへの道を開いたスタンたち。目指すはベルクラントの破壊と、打倒ヒューゴ！　果たして、一行はリオンの仇を討ち、世に平和を取り戻せるのか？　そして、この長き戦いに本当に終止符は打たれるのか…!?

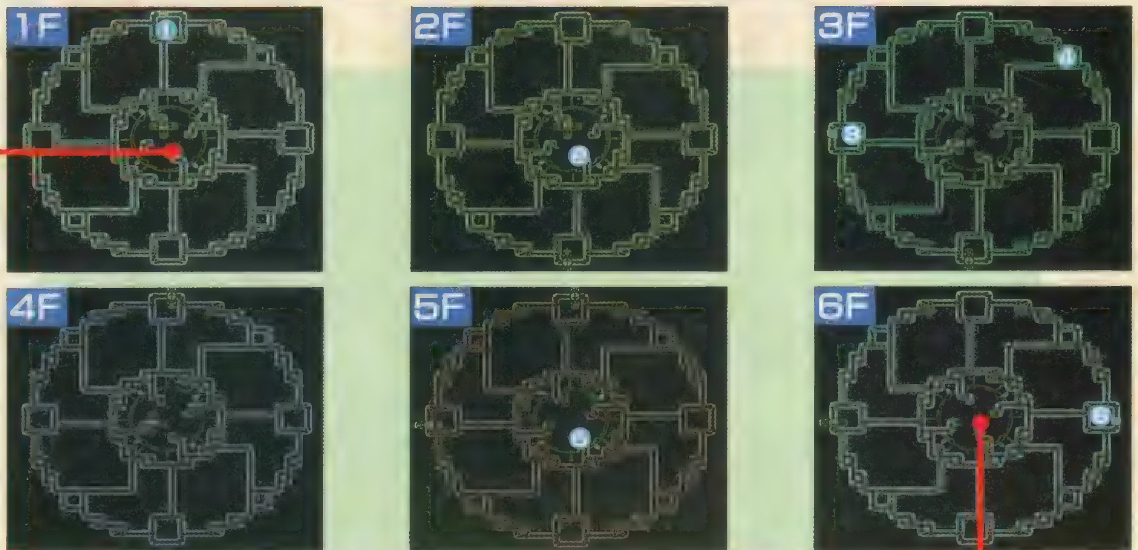


◀守護竜の破壊、中和装置の開発と順当に進めたら、後はベルクラントに乗り込むだけ。ちなみに、クラウディスとベルクラントはどちらから先に攻略してもＯＫ。イクティノスが使えるようになることを考えると、ベルクラントから回った方がお得かも？　ストーリー的にはちょっと変だけどね。

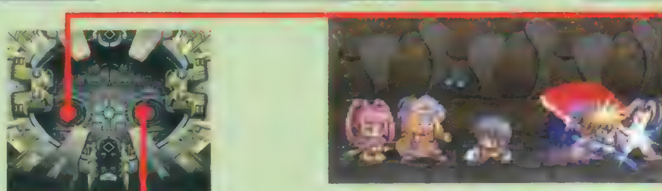
天上界はほぼ陸続き。現在位置さえわからない!?　という人も多いだろう。特に肝心のクルーザーはマップに映らないため、探すのもひと苦労だ。迷ったときは、下の写真を参考にしてほしい。



▲クルーザーは、ミックハイルの近くに停泊しているぞ。

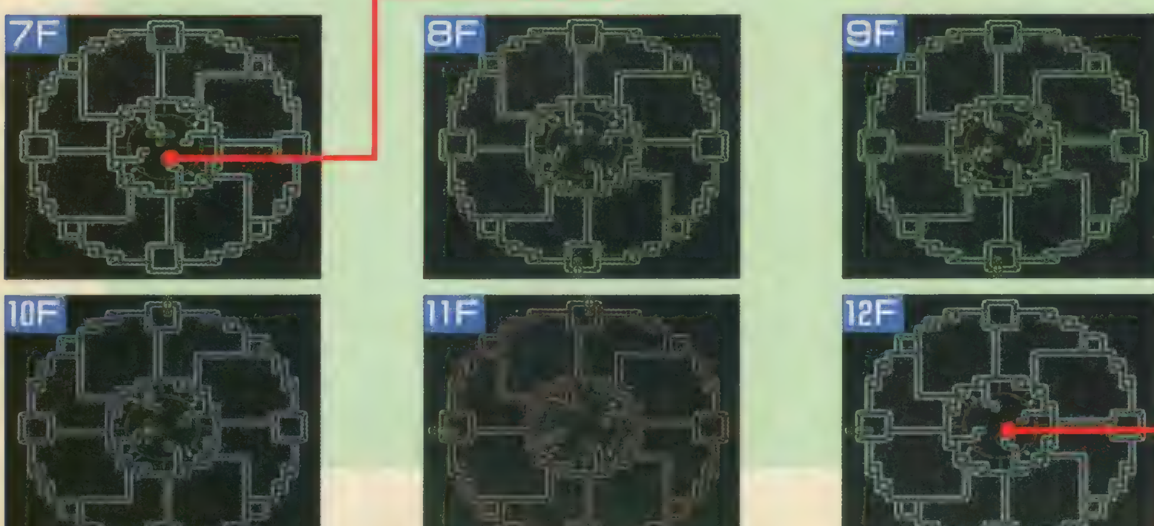


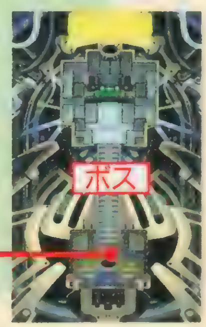




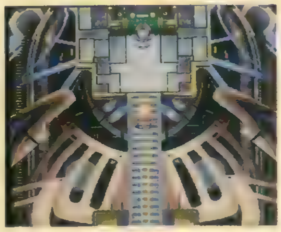
入手アイテム

①スコアE
②もうふぶき
③SP100300
④デュエルソード
⑤せいじょのめぐみ
⑥シルバーケープ





ベルクラント決戦！ ヒューゴ最後の時…



円形のベルクラント内部を上へ上へと登り、ついに最上階。そこに待っていたヒューゴは、「多勢に無勢で勝ち目はない」と降伏勧告するスタンたちの申し出を嘲笑し、あくまでも余裕の態度を崩さない。そんなヒューゴが取り出したのは、１本の黒い剣だった。ソーディアンたちの間に衝撃が走る。その剣…、彼こそは天地戦争で命を落としたソーディアン・ベルセリオスだったのだ！ 最強のソーディアンを手にしたヒューゴは、逆に「手を組まないか？」と一行に持ち掛けてくる。無論、スタンたちがそんな誘いに乗るわけはなく、ここに決戦の火蓋が切って落とされるのだった！

キーワード:ベルセリオス

地上軍最強のソーディアンにして、唯一戦死したソーディアンであるベルセリオス。そんないわくのあるソーディアンを、ヒューゴはいつの間に入手していたのだろうか？ 地上を守るべき、ソーディアン使いとしての資格が、ヒューゴには果たしてあったのだろうか？ すべては謎に包まれたままである…。

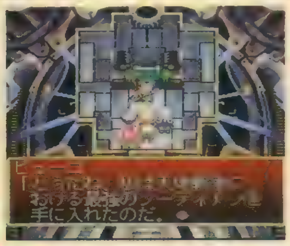


◀涙の再会、という雰囲気ではなさそうだ。



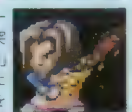
▶この期に及んで、またエミリオ（リオン）の名前を出すとは…。一行の怒りは、ますます高まるばかりだ。

▼ヒューゴの余裕の秘密は、このベルセリオス。ディムロスたちの戦友でもあり、最強と名高い"奴"に、勝てるのか？





BOSS:ヒューゴ



ついにヒューゴとの戦闘に突入！ 「光と闇」の属性を持ったベルセリオスを持ったヒューゴは、手強いぞ。「やられる前にやれ！」の精神で、覚えている最強の技と晶術、今まで培ってきたテクを駆使して倒すのだ。

H P:???
T P:???
EXP:???
ガルド:???
レンズ:???



◀威力も、見た目通りにスゴイ技ばかり。

モンスターリスト

ドルイド



「フレアトーネード」や、「フィアフルフレア」、などの炎系の晶術が強力。ミサイル(?)による、物理攻撃も侮れない。

メディカルナイツ



「アイスニードル」や「サイレンス」での攻撃は、まだいいが、「ナース」による仲間の大回復はキツイ。早めに倒そう。

イーブルソード



ここのモンスターにしては珍しく、剣による攻撃が中心。晶術を使う敵がいる場合、コイツを倒すのは後回しでもいい。

ヴァルログ



とにかく「デモンズランス」の一撃（1500前後ダメージ）が痛い。しかも、空中にいるため、詠唱を邪魔しにくいのだ。

そして、最強最悪の敵がスタンの前に立ちはだかる！



▼ヒューゴは、誰かに操られていた!? 死の間際に一瞬、我を取り戻したヒューゴ。だが、ルーティの叫びも空しく、父が再び起き上がることはなかった…。





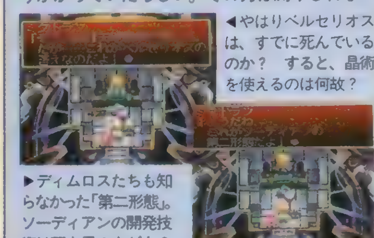
▲ヒューゴが倒れた直後、怪しげな光と共に１人の男が現れた。彼こそは、天上人ミクトラン。ヒューゴを操った真の黒幕だったのだ…!!



▲天上から襲来！ スタンたちの３度目の戦いが始まる！

キーワード:ミクトラン

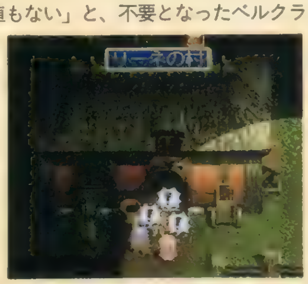
天地戦争時にベルセリオスと刺し違えた天上の王、ミクトラン。彼は、殺されたときに精神だけをベルセリオスの中に移し、復活の機会をうかがっていたらしい。その力は測りしれない。



◀やはりベルセリオスは、すでに死んでいるのか？ すると、晶術を使えるのは何故？

▶ディムロスたちも知らなかった「第二形態」。ソーディアンの開発技術は天上界の方が上？

ヒューゴを洗脳し操っていた天上人・ミクトランは、圧倒的な力でスタン一行をねじ伏せ、身動きの取れないスタンたちの目の前で、ベルクラントによる最後の地殻破砕攻撃を敢行。この一撃で、外郭は完全にふさがり、地上は闇へと包まれてしまう。ミクトランは、スタンたちを「殺す価値もない」と、不要となったベルクラントとともに地上へ落下させる。何とか一命は取りとめたものの、スタンは、この最大の危機をどう乗り越えるのか!?



◀世界が闇に包まれる。だが、これはただの前触れでしかないのだ。



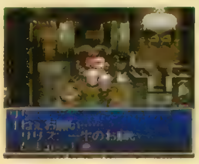
必見!! 『TOD』イベント攻略 特別編

今回の攻略と同時期に発生するものから、その前後の時期（けっこう前のものもあるけど）に発生するものまで、重要度の高い、あるいは要注目のイベントを大紹介！

「ＴＯＤ」には、メインのイベント以外にもゲーム進行には直接関係しない、いわゆる「サブイベント」が多数用意されている。そこで今回は、そういったものの中から厳選した21のイベントを、発生場所や発生時期などを含めて詳しく紹介していこう。これから今回の攻略範囲をプレイしようとしている人は、この記事を参考にすべてのサブイベントを堪能してほしい。また、夢の「99ＨＩＴ」の出し方や、「ＴＯＤ」小説化についての続報コラムも要チェックだ！

スペシャルDISC「あおきりゅう」の入手法

場所:リーネの村のスタンの家


▲おねだりをするリリスにメロメロ（笑）になるスタン。

バルックを倒して「たまご」を入手したら、それをリーネの村にいるスタンの妹、リリスに渡そう。その後、リーネの村に８回行く（村の入口を出入りするだけでＯＫ）と、ドラゴンの赤ちゃんがふ化する。その赤ちゃんに話しかけると、４つの「グルメセット」を欲しがるので、与えてみよう（入手方法は下記参照）。すると、「あおきりゅう」が入手できるのだ。

グルメセット①「蟹蝦辛辛」

場所:チェリク・バルック基金オフィス

天上編が始まり、ソーディアンマスターが４人集まっていることが発生条件。バルックの屋敷の入口右側の台所にいる赤ら顔の料理人のところに、「くるまえび」「ずわいがに」を持っていけば、作ってもらえる。

グルメセット②「女王甘甘」

場所:セインガルド城・厨房

天上編が始まり、ソーディアンマスターが４人集まっていることが発生条件。デザート料理人のところに「きょほう」「アセロラ」「イチゴ」「スウィーティ」「ドリアン」「パイン」「ブルーベリー」「プルーン」「マンゴスチン」「メロン」「モンキーバナナ」「リンゴ」を持っていくと作ってもらえる。

グルメセット③「海の精のおくりもの」

場所:シデン領・領主の家の厨房

海竜を呼ぶ重要アイテム「つのぶえ」を入手していることが発生条件。シデン家の厨房にいる板前〝海鮮のヤス〟のところに「すずき」「かつお」「ししゃも」「まるそうだ」「にしん」「たい」「まぐろ」「サンマ」「ジャム」「ベジタブル」を持っていくと、作ってもらえる。

グルメセット④「ビーストミートのポアレ」

場所:サイリル・マリーの家


◀「イフリート」の入手がここでのポイントだ。

イベントの発生時期は秘密。マリーのところに、「ビーストミート」「クリーミーチーズ」「イフリート」を持っていけば、作ってもらえる。なお、マリーがすでにパーティに参加している場合でも、マリーの家に行きさえすれば、このイベントは発生するぞ。

ノイシュタット名物・追いかけっこの賞品

場所:ノイシュタット

勝利回数以外に、時期によっても賞品は変化する。第１部は、ノイシュタットに初めて来てからシデン領に行くまで。第２部は、天上編開始後、フィリアがリーネの村に迎えに来て、ノイシュタットから船で出発するまでだ。

第１部の賞品：①セージ②マジカルルージュ③シーブズマント

第２部の賞品：①エリクシール②チャームボトル③ノーム

野良猫からアイテムを入手！

場所:ノイシュタット港

第２部開始後、チェルシーが仲間にいる状態で「キャビア１号店」の右側にいる野良猫に話しかけてみよう。すると、①にしきべら②かつお③アップルグミの３つの中から選んで餌をあげるという選択肢が登場する。そこで②のかつおを２回あげると、エメラルドリングが落ちている場所を猫が教えてくれるのだ。

〝テイルズ オブ ファンタジア〟クイズ

場所:アルメイダの村・宿屋の前

第２部開始後、ルーティとウッドロウを仲間にしたあとに発生。50問中35問正解で「奥義・紅蓮剣」を、全問正解でさらに「チャネリング」を入手できる。ここでは、後半25問分の答えを公開しよう。

25問＝③、26問＝④、27問＝①、28問＝③、29問＝④、30問＝③、31問＝①、32問＝①、33問＝③、34問＝③、35問＝①、36問＝④、37問＝①、38問＝④、39問＝②、40問＝④、41問＝②、42問＝④、43問＝①、44問＝③、45問＝②、46問＝④、47問＝③、48問＝④、49問＝③

チェルシーの隠された過去が語られる

場所:ラディスロウ&アルバの山小屋


▶幼い頃のチェルシーに何が起きたのか？

天上編開始後にチェルシーを仲間にしたあと、ラディスロウのリトラーの部屋の前に行くと、チェルシーが突然おじいちゃんに会いたいと言い出す。そのあとアルバの山小屋へ行くと、アルバの仮病イベントが発生。そのあと、チェルシーの過去に関する話を聞くことができるのだ。

闘技場の賞品は？

場所:ノイシュタット・闘技場

賞品は、優勝回数以外に、時期によっても変化する。第１部＝デートイベント後からシデン領に行くまで、第２部＝「つのぶえ」入手後となっている。なお、第３部と第４部もあるが、発生条件や賞品は秘密。

第１部：①エリクシール②セボリー・セージ・ラベンダー・ベルベーヌ③しあわせぼうし④ジャム・かにみそ・ふぐさし・にしん（５回目以降は、アップルグミ・オレンジグミ・ミックスグミ・レモングミ・パイングミ）

第２部：①きょだいかのみ②フレアバゼラード③いかりのあらし④セボリー・セージ・ラベンダー・ベルベーヌ・レッドセボリー・レッドセージ・レッドラベンダー・レッドベルベーヌ（５回目以降は、アップルグミ・オレンジグミ・ミックスグミ・レモングミ・パイングミ・ミラクルグミ・エリクシール）

TOD戦闘指南　スペシャルコラム

夢の「99HIT」はこうやって出せ!!


▲敵の落ち始めにルーティに技を出させるのがミソ。

狙いは、ミックハイルに出現するニードルシェル（雷属性）だ。さて、まずはルーティにクレメンテ（雷属性）、スタンにテクニカルリングを装備。隊列をスタンが先頭、ルーティをその後ろにする。ニードルシェルと遭遇したら１匹だけ残してほかは倒し、壁際に追いつめよう。号令で「おれにまかせろ」を選択。ルーティがブラッディローズを放つと、同属性の効果で敵は回復する。そこで、ルーティの最後の一撃が当たる頃に合わせてスタンが空牙昇竜脚を放ち、敵を浮かせる。これを繰り返していけばＯＫだ。

※この情報を送ってくれた大阪府の山地さんには編集部から賞品をプレゼントさせていただきます。

シュサイアでのモンスター撃破数が判明

場所:シュサイア

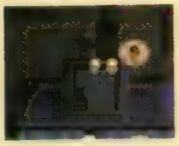
シュサイアをクリアしたときにマリーが仲間にいると、モンスターの撃破数と隠れたアイテムの場所を教えてくれる。ちなみにアイテムは、撃破数に応じて「ドライビンアクス」や「ラナケアルのたね」などとなる。



◀「ラナケアルのたね」はかなり貴重品。ぜひマリーを仲間に加えて入手しよう。

闘技場でDEENのライブ!

場所:ノイシュタット・闘技場



◀オープニングとはまた違う、フルコーラスの「夢であるように」が聞けるのだ。

イベントの発生時期は秘密だが、ノイシュタットのとある家の屋上にいる青年に会うと、ライブのチケットが入手できる。そのあと闘技場に行くと、そこで開催されるＤＥＥＮのライブを見ることができるのだ。

「レンズ屋」で貴重アイテムを入手

場所:ジェノスの西にある島

発生条件は秘密だが、ここに行くと、レンズと以下のアイテムを交換できる。
0～99枚：アップルグミ
100～999枚：セボリー、セージ、ラベンダー、ベルベーヌの中から１つ。
1000～2999枚：レッドセボリー、レッドセージ、レッドラベンダー、レッドベルベーヌの中から１つ。
3000枚以上：イフリート、シルフ、ウンディーネ、ノームの中から１つ。

ジョニーの友だち・サクラバとの再会

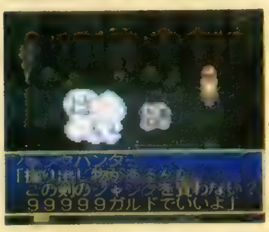
場所:シデン領・領主の家のジョニーの部屋

ジョニーの部屋に行くと、そこにはジョニーの親友・サクラバがいる。そこで彼に話しかけて、ピアノを弾いてもらおう。すると、ジョニーの最後の楽譜「スコアＧ」を完成することができるぞ。ただし、発生条件は秘密だ。

ジャンクハンターからアイテムを購入

場所:ジャンクランド

ジャンクランドにいるジャンクハンターに話しかけると、条件によって以下の４種類のアイテムを購入することができる。
①地上編でチェリク到着後ノイシュタットに行くまで＝ロングソード（1000）



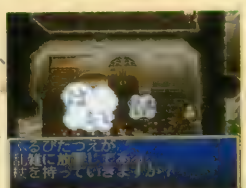
◀ジャンクハンターは、町の一番奥にある屋の右端にいる。

②天上編開始後でソーディアンマスターが４人揃ってから、ベルクラント落下後にモンスターの村を救うまで＝ラバースーツ（5000）
③村を救ってから、集積レンズ砲を撃つまで＝ベレット（10000）
④集積レンズ砲を発射したあと＝レーザーブレード（99999）

「BCロッド」の入手方法

場所:ハーメンツの村・ウォルトの家の２階

発生時期は、ベルクラント落下後。モンスターに襲われた町や村の救助が終わったあと、ハーメンツの村にあるウォルトの家に行こう。そこで、２階にあるベッドルームのタンスを探ると、「ふるびたつえ」を発見することができる。これにルーンボトルを使用すれば、「ＢＣロッド」に変化するぞ。



◀ある「塔」へ行くための鍵となるアイテムなのだ。

眠っているおばあさんに話しかけると…

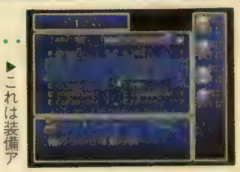
場所:アルメイダの村

ラディスロウの起動ＤＩＳＫを入手したあと、外郭が完全にふさがってしまうまでの間に、アルメイダの村の左上にある家に行く。そこで眠っているおばあさんに話しかけると、500レンズをもらうことができる。

「三輪車」で安全な旅を楽しもう

場所:ダリルシェイド・レンズショップ

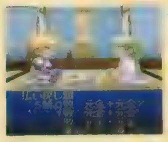
おばあさんに500レンズもらってからここに行き、〝おばあさんの孫〟に「500レンズ」を渡そう。すると、エンカウント無しで移動できるアイテム「さんりんしゃ」がもらえる。



▶これは装備アイテムなのだ。

ハリセンゲームでお金もうけ!?

場所:トウケイ領の北の島にある、平六の家



◀対戦レベルを上げると掛け金の上限が上昇。ただし、難易度もアップする。

じゃんけんをして、勝った方がハリセン攻撃、負けた方がナベブタで防御するという、おなじみのゲームだ。対戦レベルと掛け金を決めて勝負開始。勝った回数によって、掛け金に応じた賞金をもらうことができる。

「たねや」で種を手に入れよう

場所:ジャンクランド・西の海岸

ある条件をクリアすることで、この場所に開店する「たねや」。ここでは、通常は手に入らないさまざまな種類の「たね」を買うことができるのだ。

種を育ててアイテムGetだぜ!!

場所:リーネの村

リーネの村中央にある畑では、「たね」を栽培することでさまざまなアイテムを手に入れることができる。ここでは、入手可能なアイテムのうち、特に貴重なものをピックアップして、肥料を与える順番とともに紹介していこう。基本的にはチャラックのたねを優先的に目指すのがお得だろう。

エステマのたね：青→黄→白＝ドルゲニアのたね、白→白→青＝ラナケアルのたね
ラナケアルのたね：黄→青→黄＝ペンペンのたね
ドルゲニアのたね：赤→黄→青／青→白→黄／黄→白→赤／白→青→赤＝ペンペンのたね
ペンペンのたね：赤→黄→赤＝オリオラのたね、青→青→青＝チャラックのたね
オリオラのたね：赤→赤→黄＝セボリー、黄→赤→青＝プリティミトン、黄→赤→黄＝ラベンダー、黄→青→白＝しあわせぼうし、白→青→白＝ベルベーヌ、白→白→白＝エルヴンマント
チャラックのたね：赤→赤→赤／赤→赤→青／青→青→青／青→青→黄／青→黄→赤／青→白→白／黄→青→白／黄→黄→黄／白→白→白／白→赤→白＝？ＪＥＷＥＬ、赤→赤→白／赤→白→赤／青→赤→白／黄→赤→青／黄→白→青／白→黄→黄＝きょだいかのみ、赤→青→黄＝おうごんのたね、赤→黄→青＝らいじんのさとり、赤→白→黄＝チャネリング、青→赤→青＝ふうじんのちから、青→白→赤＝テクニカルリング、黄→赤→白＝くだけるちから、黄→白→白＝つのぶえ、白→青→白＝マム・ベイン、白→白→赤＝もうふぶき、

ポイント1 最後の魔石ファラク発見

『チョコボ』で登場する召喚魔法は全部で12種類。これまでそのうち11種類が公開されていたわけだが、ついに最後の1つがあきらかに!! その名はファラク。〝冥界六砲撃〟と呼ばれる攻撃を駆使する強力な召喚獣である。ちなみに〝冥界六砲撃〟は、火、氷、雷、風、光、闇の6つの属性が融合された複合攻撃。つまり、モンスターの属性にかかわらず安定したダメージが与えられるわけだ。

では気になる入手法を紹介しよう。ファラクを手に入れるには、これまでに登場した11種類の魔石すべてを持って、サードダンジョンの100階以降に入る必要がある。すると、これまでにも何度か登場した〝????〟のフロアに入る。ここにファラクが隠されているのだ。また、このフロアの奥の本棚は隠し扉となっており、その先ではアルテマの珠、ギルのツメ、鉢植えといったアイテムも入手できるので、取り逃しのないように。なお〝????〟のフロアは、モンスターは出現しないものの、トラップだらけなのが厄介。安全に歩きたいなら、ミニマムカードを！





▲6つの鎌首をもたげ、6種類の属性の攻撃を放つファラク。その攻撃力はまさに絶大!!

ポイント2 レベル99の本のススメ

強力な敵が数多く登場するサードダンジョンでは、当然戦闘もより熾烈になる。そこで重要になるのが本の強化。魔石や珠などに比べると、やや見劣りして感じられる本だが、チョコボの読解レベルが99まで達すると、1発で9999ものダメージを与える強力な攻撃が可能になるのだ。セカンドダンジョン以降で登場するジャニターの店では、次の出現階数を10階に設定すれば、不思議なしおりと知恵の実が必ず売られているので、大量購入して一気にレベルアップをはかるといいぞ!!



▲レベル99までレベルアップすれば、最強の魔石や珠をも上回るダメージを与えられる。

ポイント3 テレポボックス増殖法

冒険中に溜まったアイテムをアトラのタンスに転送できるテレポボックス。便利なアイテムだけに、できればたくさんあった方がうれしいよね。そこで、テレポボックスの増殖法を大公開。やり方はいたってカンタン。ダンジョンで3～4回戦闘不能になってからラスクに話し掛ければＯＫ。すると、再びテレポボックスの制作を申し出てくれる。なお、テレポボックスを作るためには、最初のときと同様、テレポカードが必要になる。ただし入手できるのは、カード1枚につき1個だけだぞ。



▲最初のときはカード1枚でテレポボックス5個作ってくれるが、それ以降は1枚で1個。

『チョコボ』の気になるポイントをチェック!

長らく続いてきた攻略記事もいよいよ終盤。そこで今回は、とっておきの極秘情報と、サードダンジョンまでのモンスターファイルなどを一気に公開!!

チョコボの不思議なダンジョン

チョコボの不思議なダンジョン	
発売中 アクションRPG	▶¥6,800 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック) ▶不思議なデータディスク〔CD1枚〕つき



サードダンジョン 徹底研究

セカンドダンジョン最下層（60F）でのボス戦に勝利した後に出現するサードダンジョン。ファーストダンジョンはカミラパパの、そしてセカンドダンジョンはアトラの欲望から生み出されたものだったが、今回のサードダンジョンの基になるのは、村の畑にひっそりとたたずむカカシ。カカシに欲望なんてあるのか？　と疑問に思うところだが、どうやらこのカカシは、村人全員の象徴と考えた方がいいようだ。つまり、サードダンジョンは村人全員の欲望から作られているというわけ。それだけに深さもハンパではない。1000階以上潜ってもまだ終わりが見えない。いったいどこまで続くのか……。

ちなみにサードダンジョンは、下２桁の数字がゾロ目（11、22、33……99、00）になると、必ず何かが起こるという特徴がある。具体的には、特定のモンスターしか出現しなかったり、ボスが出現したり、あるいは特定の仕掛けが設置されていることもある。それぞれのフロアの特徴を覚えておくとなにかと便利だぞ。

サードダンジョンを生み出した **カカシ**



▶一番右の写真が、ドラムの一番右に対応している　見てわかるように、一番高配当のウィズは最初から並んでいるのがポイント。同時押しでうまくやれば……。

▶これがドラムの絵柄

22F アイテムゲットにはうってつけ

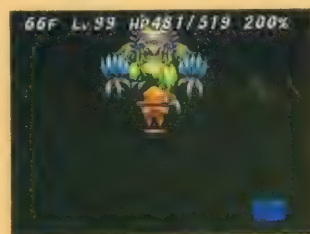
22Fはモンスターがまったく出現しないうえに、アイテムが数多く入手できるうれしいフロア。床にアイテムが落ちているだけでなく、宝箱、泉、絵、本棚、そしてかまどにリサイクルボックスという具合に、アイテム関連の仕掛けがほとんどすべて揃っている。落ちているアイテムや、宝箱、本棚などは入るたびにリセットされるので、本のストックを増やしたい際には重宝する。珠の合成などを行うのにも便利だぞ。



▲モンスターに脅かされることなく、安全にアイテムがゲットできるうれしいフロアだ。

66F デビルチョコボ再び登場!!

66Fでは、ファーストダンジョンのボスキャラであるデビルチョコボが再び出現する。能力はファーストダンジョンで出現したときと変わりないので、ここまで来たプレイヤーにとっては楽勝のはず。基本的には、距離をとって魔法攻撃中心で戦うのがポイント。ただし、防御力の高さは相変わらずなのでその点に注意しよう。なお、パープルブレスなどの特殊攻撃を行った後は、しばらく動きが止まるので、この瞬間に集中攻撃！



▲かつては苦労させられた相手だが、チョコボが強くなった今ではかなり弱い……。

77F スロットマシーンでレアアイテムをゲット

77Fはなんとカジノ!!　スロットマシーンが３台用意されており、ゲットしたポイントに応じて景品がもらえる。景品はいずれも、めったに手に入らない極上のアイテムばかりなのでやる価値は十分!!　ただしポイントを貯めるのはかなりホネ。そこでちょっとお得な方法を紹介しよう。通常ドラムのストップボタンは◎ボタンのみだが、セレクトボタンを押すと、◻、⊗、◎に分散できる。右のリールの絵柄を参考に、うまく目押しをして、高得点を狙おう。また、スロットのポイントとアイテムの交換レートを載せておくので、アイテムゲットに挑戦だ！


▲ドラムの絵柄は、最初からある程度揃っている。ボタンの同時押しをうまく使えば……。

アイテム名	交換ポイント
源氏のツメ	3000P
ギルのツメ	8000P
いやしのツメ	10000P
ラッキークロー	15000P
シャドークロー	30000P
源氏のクラ	5000P
アミュレットメイル	10000P
カウンターメイル	30000P

モンスターファイル 最終版

全67体がすべてわかる

最終版ということで、サードダンジョンで出現するものを含めたモンスターファイルを一挙に公開!! しかも属性やタイプだけでなく、落とすアイテムまでひと目でわかる。これを見れば探険が楽になること間違いなし。

NO.30 デビルチョコボ

ファーストダンジョンで出会う、初のボスキャラ

●属性：無　●タイプ：無
●攻撃：はたきこみ　●落とすアイテム
パーブルブレス　？？？
ブレインズアイ　？？？



カミラパパの心を基に、不思議な力によって生み出されたモンスター。ファーストダンジョンの最下層と、サードダンジョンの66階に登場する。パーブルブレス、ブレインズアイといった強力な間接攻撃を持っているものの、そのＡＴＢバーはかなり長め。動きもそれほど速くないので、離れた間合いから魔法攻撃を中心に戦えば、そう難しくもなく倒せるはず。ちなみにヒットポイントはおよそ1500程度である。



▲パーブルブレスを撃つデビルチョコボ。その攻撃力は絶大だ。



▲敵の攻撃が終わった後の硬直後に、集中攻撃すると、接近戦だけでも倒せる。

そしてモンスターは…

ここで紹介しているモンスターが全部で67体。そして、レーグラの管理しているモンスターファイルの最後の数字が82。このモンスターファイルには、召喚獣も入っているために、82−67−12＝3。つまり、あと3体のモンスターが、このゲームには登場するのだ。その3体ののモンスターとは？　まずはこの囲みの中の右側を見てほしい。ここに載っている少し黒く見えているモンスターが、その隠されたモンスターのうちの1体なのだ。なんとなく見覚えがあるのではないだろうか？　このモンスターは、もう1体のモンスターとセットになり、今までの「ＦＦ」シリーズに登場したアイツなのだ。そう、あの最終ボスよりも強いといわれる……。このモンスターの属性やタイプといったデータは、次号で掲載するが、サードダンジョンの100階までいった人は、その強さを十分に感じたはず。

それではここでモンスターファイルのミニ知識を1つ。ほとんどの人は知っていると思うが、倒したモンスターは、すべてモンスターファイルに掲載されるが、これだけではモンスターファイルは完全な形ではない。右の上の写真のように中身がスカスカなのだ。これは識別のカード、または確信のカードをモンスターに蹴ることで完成するぞ。



▲……モンスターファイル。これだとさびしい……



▶識別後のモンスターファイル。……





NO.61 マモン

●属性：氷　●タイプ：植物
●落とす　：なし
　アイテム
●攻撃：なぎはらい
　　　　ブリザド
　　　　ウィザーヒット

セカンドダンジョンで登場した木人の強化バージョン。ダメージと同時に元気を減らす効果を持つ、ウィザーヒットの攻撃を得意とする。また、植物のワリには動きが速い点に注意が必要。離れた間合いから魔法攻撃で戦うのが基本。氷属性であることに加え、モノが植物だけに、ファイアの本が効果的である。

NO.62 レブナント

●属性：氷　●タイプ：死者
●落とす　：氷のタネ
　アイテム　わき水のカード
●攻撃：ひっかき
　　　　タッチ

ゾンビーの強化バージョン。ゾンビーと同じく、周囲のモンスターに対してタッチを使って、自分と同じタイプのモンスターに変化させる能力を持つ。もっとも、サードダンジョンで登場するモンスターは、レブナントより強力なものがほとんどなので、逆にタッチを使ってくれた方が戦闘は有利になるかもしれない。





NO.63 バーサオーガ

●属性：無　●タイプ：巨人
●落とす　：毒薬
　アイテム　目にいい薬
●攻撃：ぶんなぐり
　　　　アッパー

巨人タイプの中では最強の攻撃力を誇るモンスター。特にアッパーのダメージはかなり脅威だ。ただし、間接攻撃を持たないため、離れた間合いを保って魔法攻撃中心に戦えば、それほど怖い相手ではないはず。また、チャージドタイムもかなり長めであるため、ヒット＆アウェイを駆使して攻めるのも有効だ。

NO.64 キングベヒーモス

●属性：無　●タイプ：無
●落とす　：メテオの珠
　アイテム　エリクサー
●攻撃：ひっかき
　　　　メテオ

接近攻撃、間接攻撃ともにかなりの破壊力を持つうえに、ヒットポイントも高い強敵。チャージドタイムは間接攻撃のメテオの方が長いので、離れた間合いで戦うのが基本となる。なお、キングベヒーモスは、これまでの「ＦＦ」シリーズの伝統通り、ワリと貴重なアイテムを高い確率で落とすといううれしい特徴も備えている。





NO.65 ミニドルイド

●属性：雷　●タイプ：無
●落とす　：サンダーの本
　アイテム　クエイクの珠
●攻撃：ガラガラ
　　　　サンダー
　　　　なきごえ

愛らしい赤ん坊の外見とは裏腹に、かなり厄介な攻撃を駆使するモンスター。ガ級の破壊力を秘めたサンダーはもちろんだが、もっとも注意が必要なのはなきごえ。この特殊攻撃は、周囲の床に落とし穴のトラップを発生させる効果を持つ。余計な動きは極力避けて、間合いを詰めて接近攻撃で一気に倒してしまおう。

NO.66 マスタートンベリ

●属性：無　●タイプ：無
●落とす　：ツヤ出しクリーム
　アイテム　ダメージ薬
●攻撃：包丁
　　　　さかうらみ

通路の中までしつこくつけ回してくる嫌らしいモンスター。こちらが攻撃を仕掛けると、大ダメージのさかうらみで反撃する。セカンドダンジョンで出現したトンベリの場合、無視して逃げていればＯＫだったが、コイツは自ら追跡する性質もある点が厄介。発見したらすぐさま、遠い間合いから魔法攻撃を連発しよう。





NO.67 ダークバハムート

●属性：無　●タイプ：竜
●落とす　：ドレインの本
　アイテム　ミニマムカード
●攻撃：かみつき
　　　　ふきとばし
　　　　メガフレア

全モンスター中でも屈指の攻撃力を誇る強敵。特に間接攻撃のふきとばしとメガフレアは射程距離が長いため、こちらが気づく前に先制攻撃を喰らってしまうことも多い。ときには通路上で攻撃を喰らってしまうケースすらあるのだ。ただし、移動速度はそう速くないので、すばやく逃げ出すのも手だ。

NO.69 モルボルグレート

●属性：無　●タイプ：植物・毒
●落とす　：ごちそうの実
　アイテム　ラサンの実
●攻撃：触手・タネ
　　　　毒の息・混乱の息
　　　　トードの息

多彩な状態変化を引き起こす息の攻撃を駆使するうえに、離れた間合いから飛ばすタネも意外に破壊力がある厄介な相手。「ＦＦ」シリーズの中で、もっとも嫌いなモンスターのアンケートを取ったら、トップ３入り確実の嫌なヤツだ。戦う際は、息の攻撃を防ぐ消臭のクラを装備して接近戦を挑もう。

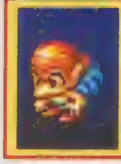


※モンスターのデータで、属性はそのモンスターが火、氷、風、雷の属性を持つかどうかを、タイプはそのモンスターの状態の特筆事項を、それぞれ表す。

今までに紹介してきたモンスターたち

ゲームが発売されてから2カ月あまりが経過し、すでにサードダンジョン1000階を下ったという人の噂も聞こえてくる今日このごろ。一方で、敵が強くて先に進めないという方も多いのではなかろうか？ そんな人のために、今まで本誌に掲載してきた敵キャラのワンポイントアドバイスを今一度紹介しておこう。加えてモンスターが落とすアイテムもドーンと掲載。これで敵との戦闘がより楽になることは請け合いだ！

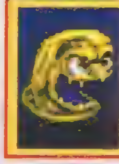
NO.1 ゴブリン



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：マップカード 識別カード

スクウェアのＲＰＧでは定番のザコモンスター。物語の主役になる日も近い!?

NO.2 イエローゼリー



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：わき水のカード ポーション

ゼリー状の体をブルブル震わせて体当たりしてくる。接近戦で簡単に倒せるぞ。

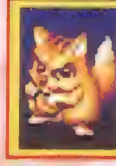
NO.3 ワイルドラット



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：ヘイストの薬 おいしい実

フィールド上を素早く動き回り噛みついてくる。ネズミの親分といった感じだ。

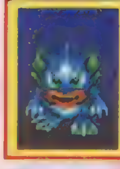
NO.4 ナッツイーター



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：ナッツ ラサンの実

大事そうに抱えたナッツを投げてくるかわいいヤツ。近づいて一気に倒そう。

NO.5 サハギン



●属性：氷●タイプ：無
●落とす アイテム：塩水 スロウの薬

鋭いツメで獲物を切り裂く半魚人。離れた場所からファイアの本を使え!!

NO.6 ヘッジホッグ



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：ダメージ薬 知恵の実

ＡＴＢバーをリセットするニードル攻撃が少々厄介。間合いを詰めて一気に倒せ。

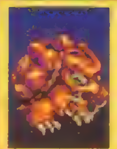
NO.7 フロータイボール



●属性：風●タイプ：浮遊
●落とす アイテム：エアロの本 目にいい薬

離れた間合いからの魔法攻撃が最大の脅威。ヒット＆アウェイで確実に倒そう

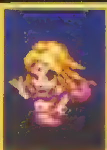
NO.8 ランドタートル



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：石化剤 ガードの首輪

強固なコウラを背負った序盤の強敵。コウラに隠れたら連続攻撃のチャンスだ。

NO.9 ラミア



●属性：火●タイプ：無
●落とす アイテム：ファイアの本 識別のカード

攻撃を受けると、平手打ちを飛ばしてくる!! 離れた場所から本で攻撃しよう

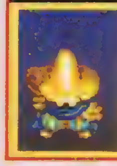
NO.10 サボテンダー



●属性：無●タイプ：植物
●落とす アイテム：ルビーの首輪 識別のカード

ユーモラスな表情がトーテムポールを連想させる。しかし攻撃は素早いぞ。

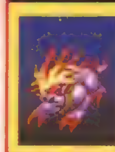
NO.11 黒魔道士



●属性：雷●タイプ：無
●落とす アイテム：サンダーの本 ポーション

常に間合いを取りながら魔法攻撃を仕掛ける厄介者。素早く接近して攻撃しよう。

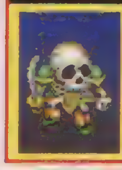
NO.12 ベヒーモス



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：ダメージ薬 コンフュカード

鋭いツメによる攻撃は驚異的。チョコボのレベルが低い内は逃げた方が無難だ。

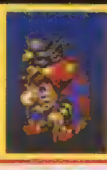
NO.13 スケルトン



●属性：無●タイプ：死者・復活
●落とす アイテム：解毒剤 冥界のカード

死んだフリが得意な骸骨戦士。一気に倒したいなら、ファイアの本を使おう

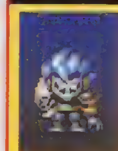
NO.14 マリオネイター



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：ブチメテオの珠 わき水のカード

魔法を唱えだしたら要注意!! ブチメテオを喰らったら大ダメージは確実だ。

NO.15 シーフ



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：マップカード テレポカード

あっという間に持ち物を盗むスリの達人。手裏剣の威力もあなどれない。

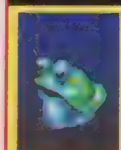
NO.16 ダークタイタン



●属性：無●タイプ：巨人
●落とす アイテム：クエイクの珠 デスペルの薬

巨体を生かしたパワフルな攻撃が持ち味。クエイクには十分注意しよう。

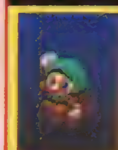
NO.17 ロックガーター



●属性：氷●タイプ：無
●落とす アイテム：ブリザドの本 スロウの薬

床に粘液を吐きチョコボのスピードを落とすお化けナメクジ。肉弾戦で一気に。

NO.18 ドリッピー



●属性：風●タイプ：無
●落とす アイテム：エアロの本 ポーション

暗闇の中ではスピードアップ。部屋の灯りを消して回るちょっと嫌なヤツ。

NO.19 フロストゴーレム



●属性：氷●タイプ：巨人
●落とす アイテム：ブリザドの本 爆発薬

ＡＴＢバーは長めだが一発の破壊力は驚異的。接近戦は避けて本を使おう。

NO.20 ネオン



●属性：雷●タイプ：浮遊
●落とす アイテム：サンダーの本 ホタル火の首輪

フラフラと部屋の中を漂う不思議なモンスター。魔法系攻撃にだけは注意。

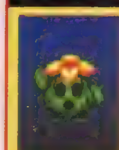
NO.21 ボム



●属性：火●タイプ：浮遊
●落とす アイテム：ファイアの本 爆発薬

ダメージを受けると自爆する炎の塊。しかし攻撃しなければ爆発はしないのだ。

NO.22 サボテンダー



●属性：無●タイプ：植物・毒
●落とす アイテム：毒薬 いのちの実

植物のくせになぜか大金を持ち歩く妙なヤツ。素早く倒せばギルが手に入る。

NO.23 オーガ



●属性：無●タイプ：巨人
●落とす アイテム：ポーション ラサンの実

高い攻撃力と防御力を備えたパワーファイター。ヒット＆アウェイで一蹴だ。

NO.24 オニオン



●属性：雷●タイプ：無
●落とす アイテム：爆発薬 失敗の実

おもちゃの兵隊という形容がピッタリのキャラ。見かけによらずかなり手強い。

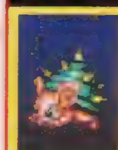
NO.25 ムース



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：バイオの珠 スロウの薬

ＡＴＢバーが青くなったら要注意。毒かスロウの状態変化攻撃をしてくるぞ。

NO.26 ガトリングス



●属性：無●タイプ：無
●落とす アイテム：ヘイストの薬 知恵の実

ヘッジホッグの強化版。背中の針にはＡＴＢバーをリセットする効果がある。

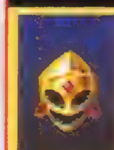
NO.27 マジックポット



●属性：無●タイプ：浮遊
●落とす アイテム：テレポカード エリクサー

倒すと何故か回復アイテムを投げてくれる。実はチョコボの味方なのかも!?

NO.28 マスク



●属性：無●タイプ：浮遊
●落とす アイテム：なし

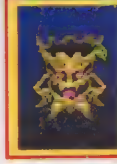
宝箱の中に隠れている笑う仮面。攻撃されると装備品のレベルがダウンする。

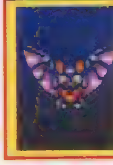
NO.29 死神

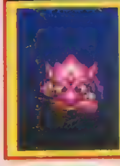
●属性：無●タイプ：浮遊·不死
●落とす　：なし
アイテム
こいつに出会うと強制的に次の階へ連行されてしまう。倒す方法はあるのか？

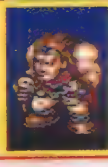
NO.31 パオ

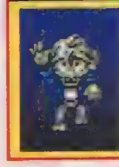
●属性：氷●タイプ：無
●落とす　：肩こりの首輪
アイテム　ブリザドの本
ドリッピーの強化タイプ。ブリザドにだけ注意して戦えば問題ないだろう。

NO.32 木人

●属性：風●タイプ：植物
●落とす　：なし
アイテム
何といっても疲労の状態変化攻撃は厄介。囲まれた状態で受けたら大ピンチだ

NO.33 スティールバット

●属性：風●タイプ：浮遊
●落とす　：コンフュカード
アイテム　風のタネ
素早い動きで攻撃してくるうっとうしいザコキャラ。正面に捕らえて倒せ!!

NO.34 インプ

●属性：無●タイプ：無
●落とす　：読みとりの首輪
アイテム　サイレスの薬
いかにもこずるそうな小悪魔。たまにワープストーンを投げることもあるぞ。

NO.35 ヒルギガース

●属性：無●タイプ：巨人
●落とす　：デスペルの薬
アイテム　マップカード
巨人タイプながら間接攻撃もしてくる強敵だ。部屋の中央で戦うのは避けよう。

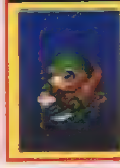
NO.36 ゾンビー

●属性：氷●タイプ：死者
●落とす　：くさった実
アイテム　氷のタネ
味方をゾンビーにしてまわる変なヤツ。強敵をゾンビーにしてくれるのは有利

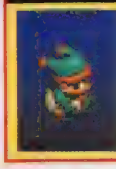
NO.37 レベルトリッカー

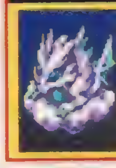
●属性：無●タイプ：マシン
●落とす　：識別のカード
アイテム　グラビガの珠
驚異的な素早さを誇る強敵。広範囲を攻撃できるツメを持たないと苦戦するぞ

NO.38 ストーンゴーレム

●属性：雷●タイプ：巨人
●落とす　：雷のタネ
アイテム　かたい石
巨人タイフはＡＴＢバーの長さが弱点。懐に飛び込み連続攻撃で一気に倒そう。

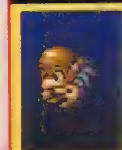
NO.39 トンベリ

●属性：無●タイプ：無
●落とす　：ダメージ薬
アイテム　ツヤ出しクリーム
見た目と違って恐るべき攻撃力を秘めた敵。レベルが低い内は迷わず逃げろ!!

NO.40 ミニマジシャン

●属性：無●タイプ：無
●落とす　：ドレインの本
アイテム　ミニマムカード
赤ん坊だからといってなめてはいけない。実は落とし穴を仕掛ける名人なのだ。

NO.41 ミストドラゴン

●属性：氷●タイプ：竜·浮遊
●落とす　：スリプルカード
アイテム　氷のタネ
画面の外からでも発動する氷属性の攻撃が怖い。素早く近づけるかか勝負の鍵

NO.42 時魔道士

●属性：火●タイプ：無
●落とす　：プチメテオの珠
アイテム　ヘイストの薬
時間を操り戦闘を有利に導くクセ者。常に敵の後方に控えているのが厄介だ。

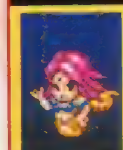
NO.43 ブラックゴブリン

●属性：雷●タイプ：無
●落とす　：サンダーの本
アイテム　雷のタネ
ゴブリンの能力アップ版。しかしほかの同レベルのキャラに比べれば楽な相手だ。

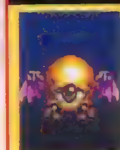
NO.44 モルボル

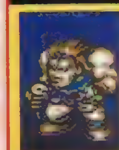
●属性：無●タイプ：植物·毒
●落とす　：ごちそうの実
アイテム　ラサンの実
毒や混乱などの状態変化攻撃の使い手。周りに他の敵がいるなら、先に倒せ!!

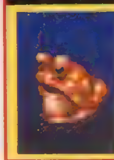
NO.45 ドクロイーター

●属性：無●タイプ：無
●落とす　：ナッツ
アイテム　ドクロ
ナッツイーターの強化版。手にする謎のアイテム・ドクロには有効な使い道が？

NO.46 ブランドラミア

●属性：火●タイプ：無
●落とす　：ファイアの本
アイテム　火のタネ
序盤に登場したラミアの強化バージョン。ハシンと響く平手打ちが妙に快感!?

NO.47 アーリマン

●属性：風●タイプ：浮遊
●落とす　：風のタネ
アイテム　デスの珠
普段は眠っているが、側に近づくと目を覚ます。魔法を中心とした攻撃が得意。

NO.48 グラシャラボラス

●属性：火●タイプ：巨人
●落とす　：ダメージ薬
アイテム　火のタネ
太い両腕に弾き飛ばされると、ＡＴＢバーが０に!!ブリザドの本で倒そう

NO.49 スラグ

●属性：氷●タイプ：無
●落とす　：ブリザドの本
アイテム　スロウの薬
装備を劣化させる酸を吐く厄介者。ナメクジの姿からわかるように塩水に弱い。

NO.50 ウェアラット

●属性：無●タイプ：毒
●落とす　：目にいい薬
アイテム　毒薬
噛まれると高確率で毒状態に陥る。ヒット＆アウェイでダメージを受けるな。

NO.51 グレネード

●属性：火●タイプ：浮遊
●落とす　：爆発薬
アイテム　ダメージ薬
自爆がより強力になったボムの強化版。本のレベルが低いうちは逃げの一手だ。

NO.52 ブラッディボーン

●属性：無●タイプ：死者·復活
●落とす　：万能薬
アイテム　冥界のカード
スケルトンと違い攻撃力が大幅にアップ。遠距離から本で攻めるのが無難だ

NO.53 召喚士

●属性：無●タイプ：無
●落とす　：トードカード
アイテム　シャインの本
このレベルの敵の中では比較的弱い部類だ。接近戦でガンガンやっつけよう

NO.54 デザートサハギン

●属性：火●タイプ：無
●落とす　：識別のカード
アイテム　マップカード
火の属性を持ったサハギンの上位キャラ。ときたま眠らされてしまうことも。

NO.55 プリン

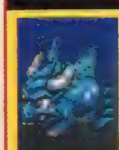
●属性：火●タイプ：無
●落とす　：ファイアの本
アイテム　スロウの薬
ゼリー状モンスターの中では最強クラス。ＡＴＢバーが長いため接近戦で戦え

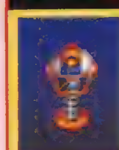
NO.56 メタルヒットマン

●属性：雷●タイプ：無
●落とす　：レベルダウンの実
アイテム　雷のタネ
一度見つかるとどこまでも追って来る強敵。ワープストーンで上手くかわそう。

NO.57 ガルキマセラ

●属性：無●タイプ：無
●落とす　：サイレスの薬
アイテム　読みとりの首輪
インフのバージョンアップ版。サイレスを唱えるのがちょっと厄介かも。

NO.58 ホーリードラゴン

●属性：風●タイプ：竜
●落とす　：ドレインの本
アイテム　ミニマムカード
ホーリーを喰らったら瀕死は確実。ＡＴＢバーが青のときは迷わず逃げよう。

NO.59 レベルチェッカー

●属性：無●タイプ：マシン
●落とす　：識別のカード
アイテム　フレアの珠
物理・魔法攻撃ともにかなり強力。しかも素早いときては、退散する方が利口。

イラストコンテスト開催!
電撃ＰＳではスクウェアと共同で、「チョコボ」のイラストコンテストを開催するぞ。題材・用紙は自由。しめ切りは３月16日消印有効。入賞者の10人にはスクウェア描き下ろしイラストをプレゼントだ!!

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃ＰＳ「チョコボ」係

※※当選者の発表は、本誌Vol.72（４月10日発売）の電撃ニュースステーションにて。

プリズムコート

プリズムコート

発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶富士通パソコンシステムズ(FPS)
	▶MC(1ブロック)

朝霧高校バレー部の個性あふれる6人の女の子たち。いまだ試合に勝ったことのない彼女たちを育て上げ、全国大会制覇を目指せ! 今回はついに発売となった『プリズムコート』の攻略ポイント&プレイに役立つ各種データをまとめてお届けだ!!

名コーチになるための6つのポイントを大攻略

朝霧高校バレー部の女の子たちは、ほとんどが素人同然。そして主人公（プレイヤー）もコーチをするのは初めてで、コーチとしてのノウハウはなにもない。そこで今回は、そんな新米コーチのために、女の子たちを育てるときに覚えておきたい6つの基本的なポイントを紹介するぞ。これさえ押さえておけば一人前のコーチになれるはず。さらにサインや必殺技、イベントなどのデータも掲載しているので役立ててね。



▶基本をしっかり押さえて育成していけば、自分なりのチームを作ることもそれほど難しくはない。

1 ポジション

ポジションはチームの特色を決める重要なものなので、よく考えて決定しよう。また、ポジションは、最初以外の変更時には好意度が少し下がるので、あまり行わないのがベストだ。

オススメ

オススメのポジションは、ナツキ、真琴、早苗、香純は初期設定どおり。あかりと理央は、チームの特色に合わせて変更しよう（※1）。ただ、セッターを2人には絶対にしないこと（※2）。ちなみに下の表は各ポジションのレベルアップに必要なパラメータだ。

ポジション	必要パラメータ
アタッカー	Pow、Jmp、アタックpt
セッター	Int、Tec、トスpt
レシーバー	Spd、Int、レシーブpt
オールラウンド	Tec、ブロックpt、サーブpt

配置



▲レシーバーとオールランドは、それ以外の場所に配置すればOKだ。

配置の基本は、アタッカーを左上、セッターを右上に配置すること（アタックしやすいように）。さらにローテーションしたときのために右下にもう1人アタッカーを配置するとベスト。

2 育成

ゲームのメインとなる育成パート。6人中1人だけ、スケジュールを設定（特訓）する。特訓した女の子は育成効果がアップするので、よく考えてスケジュールを決めよう（「6.友好度・好意度」参照）。

基本




◀▲HPを回復させるときは、友好度も上げられるミーティングを必ず使うようにしよう。

基本的には「1.ポジション」の表にあるポジションに必要なパラメータを上げていけばOK（それ以外については下の「◆上げておきたい～」を参照。また、序盤は個人練習、中盤以降は、個人&チーム練習をメインに特訓をしよう。

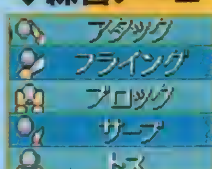
◆上げておきたいポジションレベル



どのポジションでもセッター&レシーバーレベルを最低2まで上げよう。特にセッターレベルが2あれば、セッターでなくてもトスが上げられるので便利だ。

◀レシーブは防御力強化のために必要だ。

◆練習メニューは変化する



各ポジションレベルがある程度上がると、個人練習のメニュー（技）がより高度なものになる（育成効果が高い）。また、覚えた技は試合中に使うようになるぞ。

◀まずは各女の子の得意分野を伸ばそう。

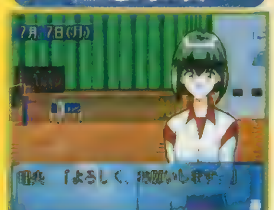
練習試合

練習試合をすると、各パラメータが少しずつアップするし、チームの実力も確認できるので、最低1カ月に1回くらいはするようにしよう。

▼Figは勝つとアップ、負けるとダウンする。また、イベントが起こることもある。



注意事項


▲1人の女の子にかかりきりだと……。

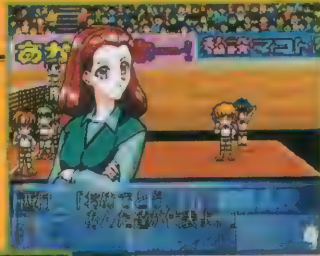

▲主人公もその子も、嫌われてしまう。

1人の女の子を4回続けて特訓すると、その女の子に対するほかの女の子の友好度が下がり、さらにプレイヤーに対する好意度も下がる。続けて特訓するのは、3回までにしておこう。

※1）攻撃重視ならアタッカーに、防御重視ならレシーバーにする。ただ、バランスを考えると1人はオールラウンドのままにしておいたほうがいい。※2）2人セッターがいても、どちらかセッターレベルが高い方がセッター役になってしまうから。ただし、ほかのポジションのキャラがセッターレベル2以上なら、セッターの代わりにトスを上げることもある（セッターがレシーブしたときなど）。

3 試合

基本的に試合はオートで、コーチであるプレイヤーは見ているだけなのだが、「タイムを取る」か「サインを出す」という２つの行動を取ることができる。どちらも勝敗の行方を左右する重要な行動なので、効果的な使い方を覚えるようにしよう。ちなみに都大会は毎年１月と６月、全国大会は都大会の２カ月後の３月と８月に行われる。



▲最初の都大会は98年の１月。この時点で、最低でも決勝進出を成し遂げたい。あわよくば優勝を狙え！



◀試合中にＨＰが減りすぎるとＳｐｄが、Ｆｉｇが減りすぎるとＰｏｗが下がってしまう。

サイン

サインは一定時間、パラメータを変化させることができる（効果時間は簡易パラメータで確認可能）。サインによっては200以上パラメータが上がるので、使い方次第でチームの実力以上の力を引き出すことができる。オススメは前衛に「落着」、セッターと後衛に「守備」だ。ローテーションしたら、その都度サインを変えていくようにしよう。

サインによるパラメータ変化	
攻撃	Pow＋100 Spd−100（※3）
温存	Pow−100 HPの消費が半分
必殺	可能な限り 必殺技を使う
落着	Int−200 Jmp約＋250
頭脳	Int＋200 Jmp約−250
守備	Pow−50 Spd約＋100



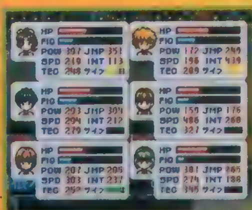
◀サインは何度かけ直しても弊害はまったくないので、遠慮なく使っていこう。ただ、好感度が低いうちは、反抗して言うことをきいてくれないこともあるので注意。また、「時計」を使うとサイン、タイムともに利用できなくなるので、できれば使わない方がいい。

タイム



▲タイム時のセリフ選択。これで、パラメータが変化することもある。

タイムは試合中に２回まで取ることが可能。タイムを取ると、女の子のＨＰとＦｉｇが回復する（選択によって回復の度合いが変化する）。また、鮎川を始めとするライバルたちが必殺技を使ってきたら、タイムをすぐに取ろう。このときの選択（指示）が的確ならば、必殺技を破ることができるのだ。



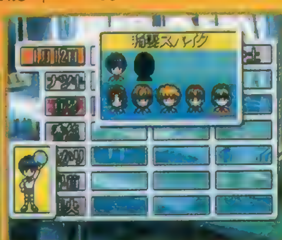
◀簡易パラメータで、ＨＰとＦｉｇをこまめにチェックしよう。

4 必殺技

強力な破壊力を秘めた必殺技は、基本的にイベントで習得する。習得した必殺技の多くは誰でも使用可能だが、ＨＰとＦｉｇを大量に消費するので、ＨＰとＦｉｇの低いキャラにはなるべく打たせないように。

▼イベントで必殺技を習得！さっそく練習試合で使おう。





▲必殺技の中には、習得するとチーム練習のメニューに入るものがある。育成効果が高く、友好度も上がるのでお得。

特殊な必殺技



▼ナツキと理央の２人が前衛にいるとき出せる。

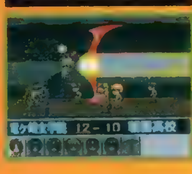
特定の女の子たちが、特定の配置のときでないと出せない特殊な必殺技が３つ存在する。詳しい条件は写真のほうをチェックしよう。

◀条件が厳しいだけに、その威力はかなり強力だ。

ツインブラスター



ジェットスクランダー



◀ナツキとあかりが、前衛と後衛に分かれているとき。

スクランダークロス



▲ナツキ、あかり、理央の３人が使用できる（※4）。

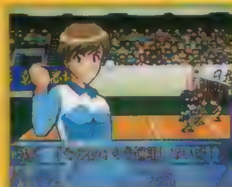
必殺技の使用条件



必殺技を打つとき使用する技は50％の確率で、覚えている技の中で優先順位の高い（下の表で、下にあるものほど優先順位が高い）技が選ばれる。そして残り50％の確率で覚えている技の中からランダムで選ばれる。

◀サインを出さなくても、25％の確率で必殺技を使ってくれる。

破られる時期



▲ライバルの必殺技を破れるのだから、逆に破られることもある。

必殺技はある時期がくると、ライバルに破られてしまい、それ以降通用しなくなる。破られる時期と、破るライバルは右の表の通り。ちなみに破ったライバルより実力が上のライバルにも必殺技は破られてしまう。（逆に破ったライバルより実力が下のライバルには破られない）。また「○」は、誰にも破られないことを表している（※5）。

必殺技	1年春	2年夏	2年春	3年夏
稲妻スパイク	四天王	西村	西村	西村
フラッシュバード	○	四天王	西村	西村
クロスシュート	○	鮎川	四天王	西村
ゼットカウンター	○	二階堂	四天王	西村
流星ジェットスパイク	○	二階堂	四天王	西村
フラッシュバック	○	○	四天王	西村
ローリングサンダー	○	○	鮎川	西村
SPローリングサンダー	○	○	鮎川	鮎川
トリプルランサー	○	○	鮎川	四天王
ジェットストリーム	○	○	鮎川	西村
ライトニングブレード	○	○	○	○
ソードトライアングル	○	○	○	○
プリズムスパーク	○	○	○	○
ジェットスクランダー	○	○	○	○
ツインブラスター	○	○	○	○
サイコクラッシュ	○	○	○	○
サイコプレッシャー	○	○	○	○
スクランダークロス	○	○	○	○

※3）ＨＰ消費が２倍になり、フェイントをしなくなる。※4）ナツキ、あかり、理央のうち、２人が前衛、１人が後衛のときに出せる。※5）３年夏まで「○」がついている必殺技は、絶対に破られることのない無敵の必殺技ということ。

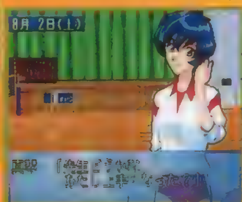
5 イベント

ここでは、このゲームのイベントの中でもっともメインとなるキャラ別のイベントについて詳しく紹介しよう。また、イベントとは少し違うが、休日の賢い過ごし方についてもバッチリ解説するぞ。

キャラ別イベント



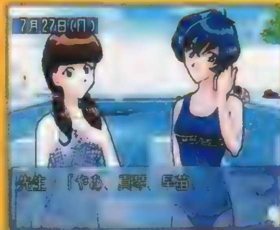
◀キャラ別イベントには、イベントグラフィックのあるものが多い
▼ひいきする女の子は必ず1人に絞ろう。でないと、狙った女の子以外のシナリオがONになることもある。



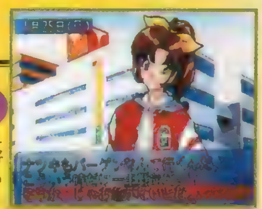
キャラ別イベントの中に用意されている特定のイベントを発生させると、その女の子がヒロインになるシナリオが始まる。例えばこれがナツキなら、「ナツキシナリオがON」になったと言う。これはほかのキャラ別イベントの条件になることが多いので、よく覚えておこう。各キャラのシナリオをONにする条件は、次回から詳しく紹介するが、基本的に好意度が高くないとダメ。好意度は、何度も特訓をしたり、休日に会うことで上げていこう。

休日

休日に女の子たちがよくいる場所は右の表のとおりだが（名前は省略して頭文字だけで表記)、好意度が低いうちは現れないことが多い。そこで序盤のうちは、下で紹介している3つのポイントに足を運ぶ。そして ある程度女の子たちの好意度が上がってきたら、右の表を参考にして女の子たちに会いにいこう（※6）。



◀休日ならではの、こんなイベントが起こることも。

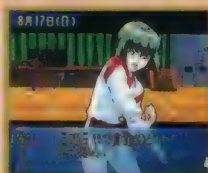


▶女の子に出会えれば、もちろん好意度がアップするのだ

場所	よくいる女の子
映画館	あ、理
中央公園	ナ、真、香、理
大通り	ナ、真、香、あ、理
デパート	ナ、真、香、あ
図書館	真、香、早、理
喫茶店	ナ、真、香、あ、早、理
コンサート	ナ、真、理
海	香
プール	ナ、真、あ
スケート場	ナ、真、香、あ、理

体育館

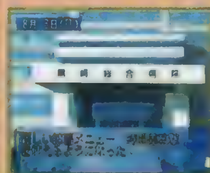
好意度が40以下か、Figが極端に低いキャラが登場する。序盤はここで、好意度、Figの底上げを図るといい。



◀普通は、理央あたりがよく登場する（笑）。

黒崎総合病院

何回かここを訪れると、新しいチーム練習メニューを覚えることができる。早いうちに習得しておくといいぞ。



◀覚えられるのは、時間差攻撃と1人時間差。

神社

好意度が50以下の場合、理央が登場。理央に3回会えば、チーム練習メニューの友情のパスを覚えられるのだ。



◀もちろん、会話によって好意度もアップ。

6 友好度・好意度

友好度と好意度は、各イベントの発生条件に深く関わっているだけでなく、育成効果や試合にも影響してくる重要なパラメータなのだ。ここで、この2つパラメータについて詳しく説明していこう。

▼友好度はステータス画面で確認できる。





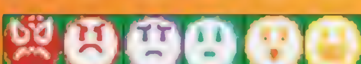
◀女の子たちのシナリオを進めるためには、好意度の高さが重要。

友好度



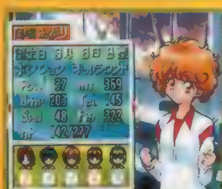
▲友好度が高いとこんなイベント（?）が起こることもある。コーチとしてちょっとうれしい。

友好度は主にチーム練習で一緒に練習すると上がる。この友好度が高いと、セッターとアタッカーの連携がうまくいく（イベント発生の条件にもなっている)。下の表は、友好度の数値とマークの対応表なので、イベントリストと併せて見てね。



0	1〜19	20〜39	40〜59	60〜79	80〜100

好意度



◀「不機嫌」、「普通」、「好意」は表情の微妙な変化で見分けよう。

好意度は主に特訓をすることで上がっていく。具体的な数値を見ることはできないが、ステータス画面のグラフィックである程度判別することが可能（※7)。しかもその状態によって育成時の上昇率（※8）も変化する（下の表参照。通は通常時、特は特訓時のこと)。



病気	疲労	不機嫌	普通	好意	恋愛	絶好調
グラフィックデータなし						
HPが最大値の15%未満のとき、1/2の確率（ただし早苗は必ず、ナツキは1/3の確率で）発生。	HPが最大値の30%未満になると発生。放っておくとすぐ病気になるので、早めに休ませよう。	好意度が25未満だとこの状態。育成効果が低くなってしまうので、早めに好意度を上げたいところ。	好意度が25〜59だとこの状態。特筆すべきことはない、普通な状態。最低でもこのラインを維持したい。	好意度が60以上だとこの状態。ほかに特殊な状況が重ならない限り、これが最高の状態となる。	その女の子のストーリーがONになっていて、好意度が85以上だとこの状態になる。いわば最高の状態。	ステータスが「好意」で、HPが最大値の80%以上のとき、1/20の確率で発生。育成効果が非常に高い状態。
通 0.0	通 0.3	通 0.5	通 1.0	通 1.3	通 0.7	通 1.5
特 0.0	特 0.5	特 0.75	特 1.5	特 2.0	特 2.25	特 2.25

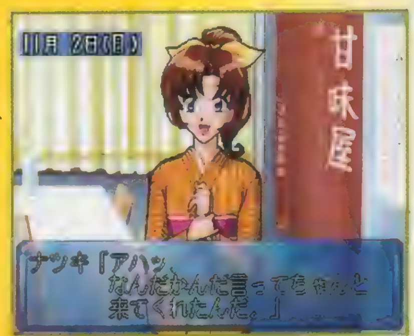
※6）季節によっては、その場所によくいる女の子でも現れないことがある（例えば香純は冬の海には絶対にいない）ので、あくまでも参考程度にしよう。※7）病気または疲労になった場合は、ほかのステータスよりも優先される ※8）「普通」のときの通常の練習を1として、何倍の効果があるかということ。例えば「恋愛」のときの特訓は2.25倍の効果がある。

年中行事イベントリスト

ちょっとドキドキな展開もアリ

ここでは、年中行事に関したイベントの内容を全公開！　基本的にこれらのイベントは、時期がくれば確実に発生する。ただ、好意度や友好度によっては内容が変化することもあるので、思い通りの展開を楽しむためにも、バッチリチェックしておこう。

▶体育祭や文化祭などの学校行事のほか、クリスマスやバレンタインのイベントもあるぞ！



正月

発生日 98／1／1、99／1／1
条件 必ず発生
内容 好意度の高い女の子と神社で出会う。特に好意度が高い女の子がいる場合、島田荘に誘いに来る。好意度が高い女の子がいない場合、中西先生と出会う。

バレンタイン前

発生日 98／2／8、99／2／7
場所 デパート（休日）
条件 「好意」以上の女の子が１人でもいる
内容 好意度最高の女の子が登場。

バレンタインデー

発生日 98／2／14、99／2／13
条件 必ず発生
内容 ①「好意」以上の女の子が、好意度の低い順に登場（３択なし）。「好意」以上の女の子がいないときは誰も登場しない。②中西先生が必ず登場。③黒崎先生が登場（※９）。④「好意」以上で、好意度最高の女の子が最後に登場（３択あり）。

テスト(春)

発生日 98／2／23～28、99／2／22～27
条件 必ず発生
内容 ３パターンのうち、いずれかが発生（イベントグラフィック３つあり）。98年２月は早苗と香純のテスト中の様子。99年２月は真琴と理央の友好度が70以上ならば２人の、60未満なら、あかり、香純、早苗３人のテスト中の様子になる。

ホワイトデー前

発生日 98／3／8、99／3／7
場所 デパート（休日）
条件 誰かから「本命チョコ」をもらっている

ホワイトデー

発生日 発生日　98／3／14、99／3／13
条件 必ず発生
内容 ①バレンタインデーに義理チョコをもらった女の子全員にお返しをする。登場する順番は好意度の低い順（３択なし）。②中西先生が必ず登場。③黒崎先生がチョコをくれた場合は、黒崎先生が登場。④３択ありの会話でチョコをくれた女の子がいる場合、お返しをする（３択あり）。ホワイトデー前にプレゼントを買っていた場合、メッセージが変わる。

体育祭

発生日 98／5／10、99／5／9
条件 必ず発生
内容 ３パターンのうち、いずれかがランダムで発生（イベントグラフィック３つあり）。好意度最高の女の子が応援を頼みに来ることも。

祭日

発生日 98／7／19、99／7／18
条件 必ず発生
内容 好意度最高の女の子が「普通」以上なら登場。「普通」未満なら主人公の独り言で終わり。

テスト(秋)

発生日 97／10／13～18、98／10／12～17
条件 必ず発生
内容 ２パターンのうち、いずれかが発生（イベントグラフィック２つあり）。97年10月はあかりとナツキのテスト後の様子。98年10月はナツキ、真琴、理央の友好度が60以上の場合、３人のテスト後の様子に、60未満なら97年10月と同じナツキとあかりのテスト後の様子になる。

文化祭

発生日 97／11／2、98／11／1
条件 必ず発生
内容 ２パターンのうち、いずれかがランダムで発生する。

クリスマス前

発生日 97／12／21～24、98／12／21～24
条件 「好意」以上の女の子が１人でもいる（真琴だけ「恋愛」）
内容 好意度最高の女の子がクリスマスの予定を聞きにくる。「中西先生を誘う」を選んだ場合、中西先生を誘う。（※10）

クリスマス

発生日 97／12／25、98／12／25
条件 クリスマス前で、「家にいる」を選択した、または中西先生か黒崎先生を誘った
内容 「家にいる」を選択した場合、好意度最高の女の子が登場。中西先生か黒崎先生を誘った場合、中西先生か黒崎先生が登場（98年の黒崎先生は、イベントグラフィックあり）。

女の子の誕生日

発生日 各女の子の誕生日
条件 誕生日の前の週の休日にデパートに行ってプレゼントを買っている。

プレイヤーの誕生日

発生日 プレイヤーの誕生日
条件 「好意」以上の女の子が１人でもいる
内容 好意度最高の女の子が登場。

試合イベントリスト

必殺技を破れ！

試合イベントとは、ライバルキャラたちが必殺技を使ってくるイベント。「３試合」のところでも説明したが、必殺技を使われたらタイムを取って、指示を与えよう。この選択を間違えると必殺技が破れずに、苦しい戦いを強いられるぞ。



▲巨大な壁となって立ちはだかるライバルたち。彼女たちの必殺技を破れ!!



▶必殺技破りの基本はタイム。さぁ、どうアドバイスするのがいいかな？

タイトル	発生日	その他の条件	No.
虹の球	都大会	西村と初対戦	211
都大会の戦慄	都大会	西村と３度目の対戦	212
フェザーボールの謎	全国大会	司と初対戦	213
１／６作戦	全国大会	司と３度目の対戦	214
天井サーブを追え	全国大会	斉藤と初対戦	215
地上を撃つ巨人	全国大会	斉藤と３度目の対戦	216
パワーカウンター攻略せよ！	全国大会	歌野と初対戦	217
強行突破作戦	全国大会	歌野と３度目の対戦	218
ボール閃光に消ゆ	全国大会	98年８月の全国大会以降	219
燃えろ後衛	全国大会	二階堂と３度目の対戦	220
稲妻の恐怖（※11）	全国大会	99年３月の全国大会で鮎川と対戦	221
キメダマ	全国大会	99年８月の全国大会で鮎川と対戦	222

※９）一般イベント「ぶっとび保健医黒崎登場」が発生済みであること。※10）早苗が来た場合のみ、黒崎先生を誘える。※11）ナツキ、あかりのシナリオがＯＮでないこと。

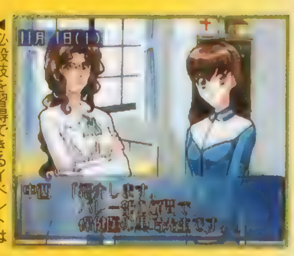
一般イベントリスト

必殺技を習得しよう!

一般イベントは、キャラ別、年中行事、試合のどのイベントにも属さないイベントのことで、必殺技を習得するイベントがもっとも多いのが特徴。しっかりチェックしておこう。



◀必殺技を習得できるイベントはできるだけクリアしておきたい。



◀黒崎先生と中西先生のイベントもちゃんとあります。

タイトル	発生日	発生シーン	その他の条件	グラ	No.
コーチ誕生	プロローグ	ーー	特になし	[illegible]	161
あかりのビクトリーは	常時	練習試合後	練習試合で5連勝（何度でも発生）	ー	163
あかりの気持ち、理央の気持ち	常時	練習試合後	あかりと理央の好意度が80以上	ー	189
ワックスがけ応援せよ	常時	休日・体育館	体育館でスカが3回以上で、ナツキ、あかり、理央の友好度が、それぞれ80以上	ー	191
意外! 高村香純の弱点!?	97／8／21	合宿中	特になし	[illegible]	164
稲妻、誕生（必）	97／8／29	合宿中	特になし	ー	168
私を試合に連れてって	97／9	練習中	特になし	ー	165
時間よ、進め	条件参照	練習試合後	「私を試合に連れてって」の翌日曜の練習試合が終わったとき	ー	171
練習試合に勝っちゃった	条件参照	練習試合後	「私を試合に連れてって」の翌日曜に、練習試合で勝つ	ー	166
勝てるっていったのに	条件参照	練習試合後	「私を試合に連れてって」の翌日曜に、練習試合で負ける	ー	167
当分氷河期	97／9〜98／3（※12）	スケジュール入力後	香純が「恋愛」のとき、1／10の確率で発生	[illegible]	184
立ち話、頼りになる!?	97／10／1	練習中	病気のトータル3回以下	ー	176
誰だ!? 思い出せないぞ	97／10／22	練習中	病気のトータル3回以下	ー	177
ぶっとび保健医黒崎登場	97／11／1	練習中	病気のトータル4回以下	ー	178
女医、乱入	97／11／1〜	練習中	病気のトータル5回以上で、「ぶっとび保健医黒崎登場」が未発生	ー	179
恐怖のアクション	条件参照	下校中	黒崎先生が登場済みで、病気のトータルが5回ごと	ー	180
あんまんよりも君が好き!	（※13）	下校中	ナツキと早苗の友好度が70以上で、さらにナツキと早苗が「普通」以上	ー	183
虹色の戦士	98／1	都大会前	特になし	ー	182
ライバル5人確認	98／2／2（※14）	スケジュール入力後	都大会で初優勝	ー	185
女の戦い	98／2／8、99／2／7	休日・デパート	ナツキと香純の友好度が50以下で、さらにナツキと早苗の好意度が80以上	ー	194
二人なりのバレンタイン	98／2／8、99／2／7	休日・デパート	香純と理央の友好度が50以下で、さらに香純と理央の好意度が80以上	ー	195
バレンタイン・パニック	98／2／8、99／2／7	休日・デパート	真琴シナリオがONになっていて、真琴が「恋愛」のとき	ー	196
アスハ、初日	98／3／21（※15）	下校中	都大会で初優勝	ー	186
不作な新入生	98／4／6	登校中	1月の都大会で優勝	ー	187
前略お京さん	98／4／7〜	練習中	1月の都大会で優勝できず	ー	206
You Know フラッシュバード（必）	98／4〜	練習中	特になし	ー	170
必殺技Xを探せ	98／4〜	休日・図書館	特になし	ー	175

※12）98／9〜99／3にも発生する可能性あり。※13）97年の12月、98年の1月と12月、99年の1月の24日以降に発生。※14）98／7／6、99／2／1、99／7／5にも発生する可能性あり ※15）98／8／1、99／3／20、99／7／31にも発生する可能性あり

イベントリストの読み方

イベントリストの見方を右にまとめたので、リストを見る前にしっかりとチェックしておいてね。

- **タイトル**：タイトルの後ろに「(必)」があるイベントは、必殺技が習得できるイベントのこと。
- **発生日**：「西暦／月／日」を表している。基本的にすべて年月日の早い順にならんでいる(※16)。
- **グラ**：グラフィックの略。イベントグラフィックがあるものには「○」がついている。
- **No.**：ゲーム中のオプションで見られるイベントリストのときの番号(※17)。
- **発生シーン**：「休日・〜」の場合は、休日にその場所に行くこと。「全国大会」の場合は、都大会に優勝しておかなければならない。「練習試合」の場合は、練習試合を行うこと。
- **その他の条件**：発生日、発生場所以外の条件。友好度、好意度の数値は、P.96の「6 友好度・好意度」の表を参照。「？？？」は、レアイベントのため今はまだ条件が秘密のものです。

タイトル	発生日	発生シーン	その他の条件	グラ	No.
必殺技Xを探せ・その2	98／4〜	休日・図書館	「必殺技Xを探せ」が発生済み	−	175
必殺技Xを探せ・その3(必)	98／4〜	休日・図書館	「必殺技Xを探せ・その2」が発生済み	−	〃
それゆけうちの名コーチ	98／6、99／1	都大会後都	大会で二度優勝する	−	188
新技Z開発(必)	98／7〜	練習中	特になし	−	174
摂氏42度の対決	98／8	全国大会中	ナツキイベント「V3からの挑戦」が未発生で、全国大会で2勝する	−	192
〃	99／8	全国大会中	誰のシナリオもONになっていないときに、全国大会で2勝する	−	〃
必殺技は大放電!	98／8／21	合宿中	特になし	−	169
必殺技は大放電!・その2(必)	98／8／28	合宿中	特になし	−	〃
星のパラソル	98／8／24〜98／8／29	合宿中	???	○	205
幕間ファイター	98／11／1	休日前・文化祭	???	○	210
パーティ・ナイト	98／12／21	スケジュール入力後	全員の友好度が70以上	−	193
パーティ・ナイト・その2	98／12／25	下校前	「パーティ・ナイト」が発生済み	○	〃
あこがれの巫女さんに変身	99／1／1	神社	理央が初詣に誘いに来ていない	−	181
衝撃! トリプルランサー(必)	99／2〜	練習試合後	練習試合に勝つ	−	172
散歩する学生	99／3／17	下校前	???	−	207
散歩する学生・その2	???	休日前	???	−	〃
そして、誰も居なくなる	99／4／5	登校中	3月の全国大会で優勝する	−	200
史上最強の新技(必)	99／5〜	練習試合後	練習試合に勝つ	−	173
波乱? 都大会の朝	99／6	都大会前	3月の全国大会で優勝	−	201
心をつなぐ固い誓い	99／6	都大会後	6月の都大会で優勝	−	197
ジマンの胸囲	99／6／20〜	練習試合後	3月の全国大会で優勝していて、練習試合に勝つ	○	202
ウルトラ必殺技鍛え(必)	99／8	全国大会中	誰のシナリオもONになっていないで、相手に3点以上リードされたときにタイムを取る	−	198
さらば青春の日々、そして…	99／8	全国大会後	誰のシナリオもONになっていないで、全国大会で優勝する	−	199
真夏の決戦	99／8	全国大会前	3月の全国大会で優勝している	−	203
伝説の王者	99／8	全国大会後	3月の全国大会で優勝し、この全国大会でも優勝する	−	204
夏に消えたメモリー	99／8	全国大会後	全国大会で準優勝する	−	208
悲しき純真な天使	99／8	全国大会後	全国大会で準決勝に進めない	−	209

※16) 西暦はゲーム中に実際には表記されません(便宜的に使用しています)。ちなみに97年は1年生、98年は1年生から2年生、99年は2年生から3年生の時期です。※17) 続きのある(「その2」や「その3」とついている)イベントは、そのすべてのイベントを見ないと、イベントリストに載りません。

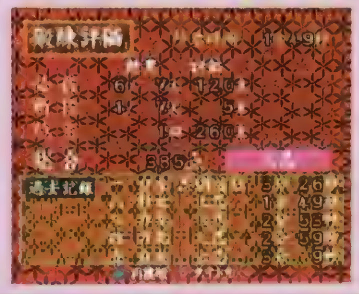
立体忍者活劇 天誅 Tenchu

忍びの技を極めた者にのみ与えられる最高評価「忍術皆伝」を得るための徹底攻略、ついに開始！　第1弾の今回は、高得点を目指していくための基本戦法から、忍具活用法、オススメの攻撃法、序盤の4ステージの重要ポイントなどを一気に攻略。この指南書の導きで心・技・体のすべてを研ぎ澄まし、困難な任務に挑め!!

―立体忍者活劇― 天誅	
発売中 ACT	▶¥5,800 ▶SME
	▶MC(1ブロック)

「忍術皆伝」を得るための戦法指南!!

前号でも紹介したように、任務完了後に表示される忍術段位の評価で最高評価「忍術皆伝」をとれば、各ステージごとに決められた特殊忍具が倉庫の棚に加えられる。この段位は、右の表にあるような要素の合計点で決められ、合計400点以上とれば忍術皆伝となるぞ。高得点のポイントは、なんといっても敵を〝必殺〟で倒すことだ。もちろん、発見された回数が0回なら〝隠密〟のポイントだけで400点になるが、これはかなり困難。しかし、たとえ5～6回程度発見されたとしても、そのステージの敵のほとんどを必殺で倒しておけば忍術皆伝は得られるのだ。敵に見つかってしまっても、いったん逃げてやり過ごし、敵の気配が〝気〟の状態に戻ったところで再度隠れて接近するなど、徹底して必殺で敵を倒していけば、全ステージ皆伝も狙えるハズだぞ。



◀鍛錬ステージだけは、一度も見つからずにクリアしないと皆伝にならない

評価得点の計算法

必殺	1人につき20点
斬殺	1人につき5点
非道	町民1人殺害につき－20点
隠密	[300点－(見つかった回数×20点)] が隠密による得点。1回も見つからなかった場合は400点

忍術段位は5段階!

忍術皆伝	400点以上
上忍	300～399点
中忍	200～299点
下忍	100～199点
門前払い	100点未満

高得点のポイント

〝隠密〟が基本



◀やっぱり、隠れて近づくテクニックが重要になってくる。

とにかく〝必殺〟!



◀敵に見つかっても、正面からは戦わずに再度出直そう。

敵は全員葬れ



◀普通では会わないような場所に、敵が配置されていることも

強力な特殊忍具で任務遂行!

[illegible]



▲[illegible]

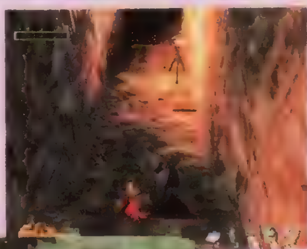
「忍術皆伝」で使用可能になる特殊忍具

鍛錬ステージ	八方手裏剣	同時に8本の手裏剣を投げる。手裏剣は敵を追尾して命中するが、1人へのダメージは何本当たっても同じ
ステージ1	神足の術	一定距離を一直線に高速移動する。障害物や足場がないところは越えられないなど、使いどころが難しい。
ステージ2	忍法火炎撃	口から火を吹いて攻撃する。攻撃力が高くガードもされない技だが、発動までの時間が長いのが欠点。
ステージ3	九字護身符	一定時間だけ、攻撃力・防御力が2倍になる。効果中は、身体から金色の気が立ち昇っている。
ステージ4	忍法影分身	身代わりの人形を出し、効果中は敵が人形を優先して攻撃する。人形は一定のダメージを受けると消える。
ステージ5	変わり身の術	とどめの一撃をくらったときに自動的に発動し、HPが50回復する。自分の意志で使うことはできない。
ステージ6	変化の術	敵に変装し、正面から近づいても怪しまれない。変装は、攻撃を当てるか、ダメージを受けると解ける。
ステージ7	忍犬	訓練された犬を呼び出して、敵を攻撃させる。忍犬は、一定のダメージを受けるか、時間の経過でいなくなる。
ステージ8	真似笛	発見されそうなときに使うと敵がだまされて、気配が〝視〟の状態から〝気〟に戻る。何度でも使用可能

Q：同じステージでも、プレイするたびに敵キャラの位置が違うような気がするのですが…。
A：敵キャラの配置は各ステージにつき3パターン用意されている。これは何度もプレイして覚えるしかない。どのパターンなのか見分けがつくようになれば、忍術皆伝クリアも比較的簡単にできるようになるぞ。スタート地点近くなど、覚えやすく特徴のある場所での敵の配置で見当をつけていくようにするといいだろう。

“必殺”を狙うための隠密行動のテクニック

こちらに気づいていない、つまり、気配が“気”の状態の敵を攻撃して一撃で葬るのが“必殺”の条件だ。見つからずに近づくには、当然のことだが、敵の位置を先に把握することが重要。気配表示が現れたら周囲を警戒しながら慎重に行動しよう。“気”の表示が大きくなった方向に必ず敵がいるぞ。下で解説しているのは、敵に見つからずに接近するための代表的なパターン。どのパターンで近づいて背後を狙うかは、敵周辺の地形と行動パターンによる。例えば、高低差のある場所から狙う場合は、こちらが動くまでは発見されにくいが、発見されれば状況的に不利になりやすい。やはり“近づき方”がカギなのだ。





▲必殺技にならなくても、発見されずに一撃で斬り倒した場合は、“必殺”の項目に加算されるのだ

◀2人並んでいるような場合でも、そろって背中を向けるチャンスはきっとあるはず……

“必殺”に役立つ忍具は？

なんといっても「しびれ団子」がベスト。複数の敵が近くにいたり、こちらから目を離してくれない敵なども、簡単におびき寄せて始末することができるぞ。おいしそうな団子に引き寄せられていくところを背後から襲えば、団子を消費せずに拾ってまた再利用することもできるのだ！





▲団子につられた敵の背後はスキだらけだぞ

◀特殊忍具の中では、堂々と“隠密”できる「変化の術」が役立つ

必殺技は3パターン

必殺技は力丸、彩女とも3種類ずつあって、敵との位置によって違う技が出る。ちなみに、どの必殺技で敵を倒してもステージクリア後の評価の点数は同じだ。



▶背後からだと、首をかき斬る技になる。大抵はこれだろう。



◀やや側面からなら、敵の腹を突き刺すタイプの技



▶敵と同じ方向を向き、敵より前の位置だと首折りに

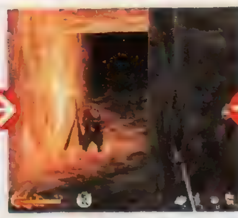
“必殺”のための基本接近パターン

その一 角に隠れて…

建物内の通路などを巡回している敵を、曲がり角からスキをうかがって背後から襲う。壁に張り付くときの自分の向きがポイントで、角から出て進みたい方を向いて壁に張り付くこと。こうすれば、サイドステップするだけで敵に向けて走り出せる。



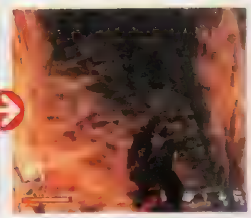
▲敵の方を向いて、壁際で◯。壁に張り付いたまま角まで…。



▲角までくれば、視点が変わって、敵の様子を観察できる。



▲背を向けたら◯を離し、サイドステップで角から出る！



▲あとは背後から近づいて、振り向く前に攻撃するだけ

その二 屋根の上から…

屋根の上から、下の敵を狙う場合も、降りてすぐに進みたい方向に向いておくことが重要。普通の家や塀ぐらいの高さからなら、しゃがみ移動で降りると、飛び降りた直後の硬直がなく、素早く次の行動に移ることができるぞ。



▲まずはL1+✚キーで、眼下の敵の行動パターンを観察。



▲敵の進行方向に合わせて自分の向きを調節し…。



▲タイミングを計って、サイドステップか転がりで降りる。



▲角からの場合より、素早い状況判断が必要だぞ

その三 しゃがんで近づき…

平地や坂の上に敵がいる場合には、普通に近づくよりも、しゃがんでいた方が見つかりにくい。✚キー⬆⬆での転がりを使って背後に回り込み、立ち上がった後はすぐに敵の方を向いて攻撃しよう。



◀しゃがんでいれば、これくらいの位置でも気づかれないぞ

その四 ぶらさがりから…

屋根の上など、高いところの縁にいる敵には、少し離れたところから、ぶら下がったまま移動して近づこう。ぶら下がりから上に上がるには時間がかかるので、相手が完全に背を向けるチャンスをじっくりと待つのだ。



◀ぶら下がり移動は遅いので、根気がいる。忍者らしく耐えるべし！

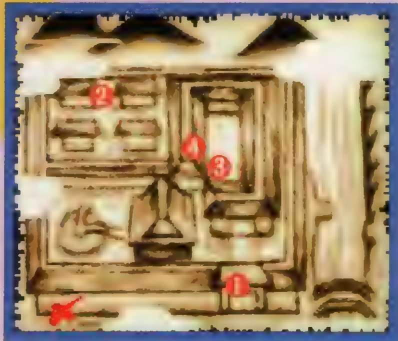
極めて！天誅

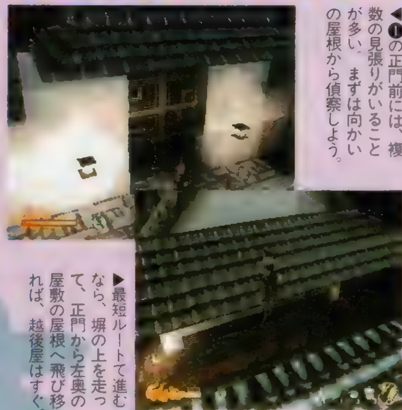
Q：ステージが進むにつれて、忍具がどんどんなくなってしまってツライのですが

A：忍具の補充数はステージクリア時の評価によって違う 「門前払い」は1個、「下忍」は2個、「中忍」は5個、「上忍」は10個補充される（種類はランダム）「忍術皆伝」は各忍具が2個ずつ＋特殊忍具1種類 ちなみに、「手裏剣」や「しびれ団子」などの忍具は、敵に命中しなかった場合に回収して再利用が可能だぞ

ステージ1～4の重要ポイントを解説!

壱の巻 悪徳商人を成敗せよ





◀❶の正門前には、複数の見張りがいることが多い。まずは向かいの屋根から偵察しよう。

▶最短ルートで進むなら、塀の上を走って、正門から左奥の屋敷の屋根へ飛び移れば、越後屋はすぐ。



◀高得点を狙うなら、豪華な庭園を巡回する見張りも〝必殺〟で倒さなくてはならない。敵同士の位置が近いときは、しびれ団子でおびき出すのだ。

見張りの敵は侍だけなので、屋根づたいに進めば、見つかることはない。スタート地点(赤い×の部分)からすぐに塀に登って、❹の屋根裏の入り口へ直行するだけでも、「忍術皆伝」を取ることができるぞ。ゲームに慣れたら、忍具の補充のために利用しよう。

❶正門…外にはかならず見張りが立っているので、正面から近づくのは絶対に避けよう。また、内側にいる見張りに見つかった場合にも、外の見張りが駆けつけてくるので注意。向かい側にある屋根から近づいて、外の見張りを先に片づけておくのが得策。

❷倉…この周囲にも見張りがいるが、建物の角で待ち伏せすれば片づけるのは容易。倉の中に忍具が落ちていることもあるので、調べてみよう。

❸中庭…常に数人の見張りが巡回している。ここでは、屋根から飛び降りての〝必殺〟を狙うよりも、茂みを利用して、しゃがみ移動で近づき、正門側から1人ずつ、確実に始末していこう。

❹越後屋の居場所…屋根裏にも入り口があって、中庭の見張りを避けて入ることもできるが、屋根裏にも見張りがいる場合があるので慎重に。

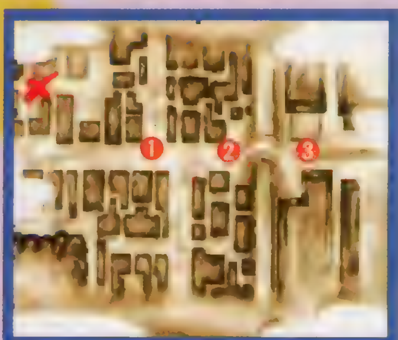
VS BOSS 敵を利用せよ

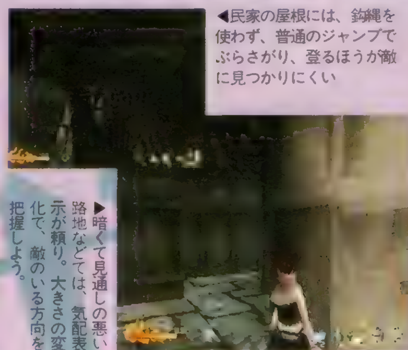
半兵衛を、自分と越後屋との間に誘導しよう。すると、越後屋が鉄砲で半兵衛にダメージを与えてくれる。あとは越後屋を仕留めるだけだ。



▲半兵衛のとどめだけは自分で刺さないと、評価の際に加算されない 最後に斬りにいこう

弐の巻 密書を運べ





◀民家の屋根には、鈎縄を使わず、普通のジャンプでぶらさがり、登るほうが敵に見つかりにくい

▶暗くて見通しの悪い路地などでは、気配表示が頼り。大きさの変化で、敵のいる方向を把握しよう。



◀屋根の上からでは、真下にいる敵が見えない 怪しいところは、ひとまず裏の通りに降りて、角から確認しよう。

▶橋の中央の敵を〝必殺〟で倒すには、しゃがんで近づくか、川から鈎縄を使って欄干へ。

入りくんだ街のあちこちに、敵の忍者がうろついている。配置や地形が覚えにくいので、とにかく慎重に敵忍者の居場所を確認しながら進んでいくしかないぞ。基本的には屋根の上を進んでいくのがいいけれど、敵が屋根の上にいることもあるし、ジャンプしている忍者に見つかってしまう場合もある。L1で辺りを見渡しながら行動し、見つかりそうなところでは地上に降りて行動しよう。

❶大通り…ここは屋根づたいでは進めない。隠れる場所もないので、確実に敵を始末してから進もう。

❷橋…中央に敵がいる場合は、川を渡る手もある。

❸城の入り口…ここにたどり着けば任務完了だ。

強敵に備えて 剣技に磨きをかけろ!

〝隠密〟が基本とはいっても、ボス戦をはじめ、どうしても戦わなければいけない状況も少なくはない。力押しだけでなく、右で紹介している剣技なども使いこなせるようになっておけば、より効率よく、美しい任務遂行が可能になるはずだ。力丸と彩女では、攻撃の性質がかなり違うので、戦い方も変えていく必要があるぞ。

防御 (攻撃にあわせて✚⬇)



▲✚キーを入れっぱなしではなく、相手の攻撃モーションにあわせて入力すること

ダッシュ斬り (✚⬆⬆+□)



▲力丸は直線的な突き、彩女の場合は敵の近くまで踏み込んで斬る

振り返り斬り (✚⬆⬇+□)



▲振り向きながら後方を斬る。素早い方向転換が行えるので、回避にも便利

Q：すぐに敵に見つかってしまい、思うように〝必殺〟で倒すことができません

A：前ページで紹介したとおり、忍具の「しびれ団子」をうまく活用して、〝必殺〟を狙おう。また、しびれ団子以外の忍具では、「眠り薬」が使えるぞ 眠り薬は、〝殺〟の状態になった敵にも効く忍具で、敵を眠らせて〝気〟状態に戻し、そのまま必殺を狙うことが可能なのだ。

参の巻 捕虜を助け出せ



森の周囲の洞窟は、1つを除いてすべてダミー。自分はスタート時には、絵地図の下の方を向いている。つまり、地下牢へ続く洞窟（上図★印）へは、後方に進んで突き当たりを左。ただし、ダミーの洞窟の中には、忍具が落ちていることもあるので、ひと通り回ってから先へ進むのもいい。

地下牢の中では、板でフタをした落とし穴や、曲がり角の先にいきなり奈落への穴が口を開けている場所がたくさんあるので、見張りだけでなく足元にも十分気をつけて行動しよう。



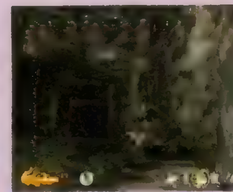
◀森の中では、木が邪魔で敵を発見しにくい。なるべくしゃがみ移動を使って、木から木へ移りながら慎重に進もう。



▶地面が木の板になっている場所は落とし穴。よく確認してジャンプで越えよう。



◀仲間のいる牢屋は、この一本橋の右にある入り口（低い方）の奥。普通に跳べば届くので、落ち着いて飛び移ろう。



▲坂の上に敵がいる場合は、しゃがんでいれば見つかりにくい。

▼牢屋の中に敵の気配があるときは、しびれ団子を投げ込もう。



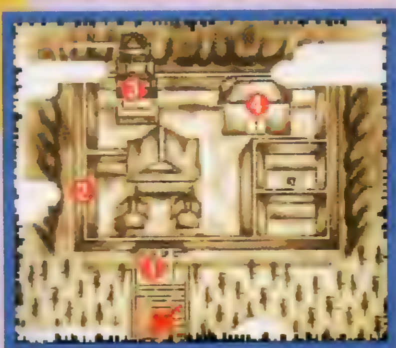
VS BOSS 動物を先に倒せ!

牢番・偶との戦いでは、本人の大振りな攻撃よりも、動物との同時攻撃がやっかい。偶はこちらが距離をとれば動かないので、先に動物だけを引きつけて倒してしまおう。偶への攻撃は、彩女なら密着して連続斬り、力丸は右の返し斬りで。



◀しびれ団子を残しておくといいぞ。

四の巻 邪教卍教の御神体



せまくて長い通路あり、建物の間の広場ありと、さまざまな地形が組み合わさったマップが特徴。敵もこれまでより格段に手強いので、高得点狙いでなくとも、無用の戦いは避けよう。

❶入り口…長い階段の上にそびえる大鳥居と山門。鳥居の影に見張りがいる場合があるので、しゃがんで様子を見ながら近づこう。

❷回廊…寺院の外周を取り巻く回廊。敵との接触を避けるなら、ここを通って本殿の裏に出るルートがいいだろう。

❸三重の塔…1階の廊下に見張りがいると、なかなか近づけない。攻略的にもあまり価値はないが、一度は登ってみよう。最上階の屋根に忍具が落ちていることもあるぞ。

❹本殿…邪神像を祭った建物。中にある邪神像の頭の上に乗ると、教祖の怨が登場する。



◀中央を進むときは、やはり屋根の上からだが、見張りがいることもあり、安心はできない。



▶炎を吹く異形の僧。こちらの攻撃をガードしないので、戦う場合は先手必勝で！



▲不気味な邪神像。左右にあるフロアに修行僧がいる場合もあるので、ぶら下がりを使って敵を確認しながら登ろう。

VS BOSS うまく敵の背後に回り込め!

怨は、こん棒を振りかぶったところに踏み込んで斬りつければOK。思い切りが肝心だ。鬼陰は攻撃が素早く、ガードが難しい。走って攻撃をかわしながら、背後を取る機会を待とう。



◀回復したい場合は、十分に距離を取ること。

君主に仕える 2人の忍び それぞれの特徴

スタート時にどちらを選択するかによって演出が若干変わるところも出てくるが、基本的には同じ。ここでは、キミの分身となる力丸と彩女の特徴について紹介しよう。

力丸の剣技

長い刀によるパワーのある斬りが特徴。しゃがみ斬りが当たれば、敵を吹き飛ばすことができる。独自の剣技は返し斬りで、左右に✚キーを入れて□での横斬りから、素早く反対に✚キーを入れて□で、返し斬りができる。✚キー右＋□から✚キー左＋□の右返し斬りは素早い攻撃、反対の左返し斬りは、スキが多いが敵を吹き飛ばす効果を持っている。ボス戦では、敵の左に走り込んでの右返し斬りが有効。



彩女の剣技

リーチは短いが、モーションは素早く、二刀の攻撃が当たれば力丸以上のダメージも期待できる。独自の剣技は左右横斬りからさらに□での連続横斬りだが、動作が直線的なので使いにくい。敵の懐へ踏み込みながら攻撃できるダッシュ斬りから、力丸よりヒット数の多い正面への連続斬りをメインに使って戦おう。彼女の技の中で、最も攻撃力の高いジャンプ斬りも、使ってみる価値はあるぞ。



Winning Post 3
ウイニングポスト

配合はもちろん、馬の素質を見抜く方法まで！　これさえ読めばバッチリな徹底攻略。基本的なコツを押さえれば、マイナー血統でも天下が取れるぞ!!　ウイニングカップの告知もあり！

ウイニングポスト3	
発売中 競馬SLG	▶¥6,800　▶光栄 ▶MC(14ブロック)

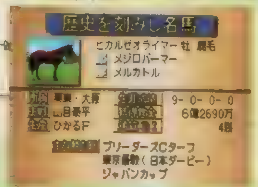
すべての馬主に贈る、精密詳細攻略!!

血統に重点を置いた『WP3』では、配合理論をしっかり頭にたたき込んでおくことが必要。確かに高額繁殖牝馬に高額種牡馬をつけても、それなりに強い馬はできるけど、能力の低い種牡馬からいかに強い馬を作るか、マイナー血統をいかに繁栄させていくか、という部分がこのゲームの醍醐味だったりする。配合のコツを押さえれば、種付け料最低額（50万円）で、「そこそこの能力」であるメジロパーマーの産駒でもＧＩを総ナメにできるし、最強馬も夢じゃない…かも。



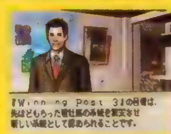
▲ＧＩ２勝でも、やはり血統がひびいたのか、この安さ。

▼パーマー産駒も、このとおり山目泰平騎手は、こだわりです



WP3の目的

プレイヤーが最初に選んだ種牡馬の系統を繁栄させることが、最大の目的。系統支配率15%以上が目安となる。



STEP 1 顧問
目当ての顧問は、これさえ読めばOK！
血統顧問との出会い方

血統顧問として雇える（ただし１度のプレイで１人）６人の知人との出会い方を公開。親密度は、出会うたびに「知り合い→親しい→親密」となり、どの知人とも３回出会うことになる。



▲競馬場では必ず「馬主席」コマンドを使って出会うようにしよう。



井坂修三郎

① 競馬場(どこでもOK)
条件　これから出走するレースにプレイヤー血統の所有馬が出走する

② 関東の競馬場
条件　プレイヤー血統の所有馬が、関東の重賞レースに出走する。

③ 中山競馬場
条件　プレイヤー血統の所有馬が、有馬記念に出走する



高天原麗華

① 京都または阪神競馬場
条件　これから出走するレースに、プレイヤー血統の所有馬が出走

② 京都または阪神競馬場
条件　プレイヤー血統の所有馬が、京都または阪神の重賞レースに出走。

③ 阪神競馬場
条件　プレイヤー血統の所有馬が、宝塚記念に出走する。

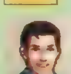


宝塚菊夫

① 吉野ファーム
条件　馬主が未決定で有能な幼駒が吉野F以外の牧場にいる。高天原と親しい。

② 吉野ファーム
条件　吉野ファームで再会。ただし、必ず出会えるわけではない

③ プレイヤー牧場
条件　プレイヤー牧場に、他馬主の所有ではない有能な幼駒がいる

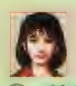


安田千六

① 厩舎（下記条件馬が所属。10月以外）
条件　安田以外の顧問と知り合い。プレイヤー血統の所有馬が出走。

② 厩舎（下記条件馬が所属）
条件　安田以外に顧問を雇っている。その年、プレイヤー所有馬がＧＩ勝利。

③ 東京競馬場
条件　安田以外の知人（３人以上）と親密。プレイヤー所有馬がＪＣ出走



有馬桜子

① 藤浩牧場
条件　井坂と知り合っている（井坂から有馬の居場所を聞くことになる）。

② 藤浩牧場
条件　牧場長から有馬の近況を聞き、栗東に行っていることを知る。

③ 鷹國彦厩舎
条件　厩舎で有馬と２度目の出会いをし、親しくなる。

④ 鷹國彦厩舎
条件　鷹調教師から、有馬の近況を聞き、「素敵な牧場」に居ることを知る

⑤ プレイヤー牧場
条件　プレイヤー牧場で、有馬と３度目の出会いをして親密になる。



◀初めてプレイする人は、桜子さんを顧問にしたほうがいい信頼度は抜群ですから



結城江奈

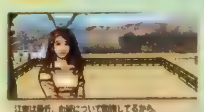
① 上郷厩舎
条件　有馬と親しくなり、上郷厩舎にいることを知る

② 上郷厩舎
条件　上郷調教師から結城の近況を聞き、彼女の居場所がわかる。

③ 競馬場(どこでもOK)
条件　プレイヤー血統の馬が出走するレースをプレイヤーが観戦した直後。

④ 上郷厩舎
条件　上郷調教師から再び結城の近況を聞き、彼女の居場所がわかる。

⑤ プレイヤー牧場
条件　プレイヤー牧場で結城と３度目の出会いとなり、親密になる。



◀「きっとお役に…」のセリフどおり、前作より成長しているが、ときどきボケたセリフが…。

STEP 2 配合 その1

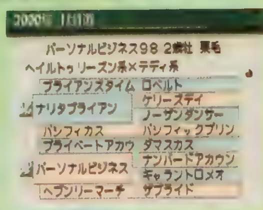
配合の基本は、なんといってもコレ！相性が大切なのだ

血統の相性を極めよう!!

他の競馬ＳＬＧの配合でも使われるニックス（主に父と母父との相性）は、この『ＷＰ３』では「相性の良い配合」と呼ばれ、最も基本的な配合テクニックだ。これにはデメリットがなく、産駒の能力の底上げにつながるので、まずは下の表を参考に配合していこう。

ヘイルトゥリーズン系を例にすると…

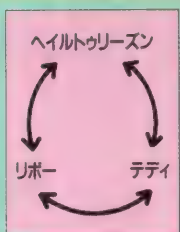
表を見てのとおり、相性の良い配合が最も多いのはヘイルトゥリーズン系。相性を使った配合テクニックを学ぶには、イチバンの系統といえる。また、てっとり早く繁栄させたい場合は、迷わずこの系統を選んだほうがいい。なにしろサンデーサイレンス、ブライアンズタイム、そしてナリタブライアンなど能力の高い人気種牡馬がいるので、ほうっておいても繁栄していくのだ。

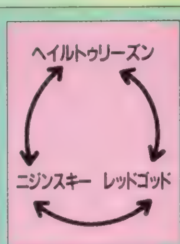


▲ゲーム開始時のオススメは、ナリタブライアン×パーソナルビジネス。

実践 相性講座①
―相性のトライアングル―

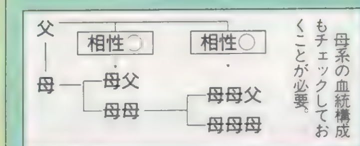
相性のいい配合は、血統を遡り何代にも亘って効果がある。右図のような場合、相性がいい系統をつなげていくこともできる。



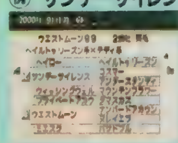


実践 相性講座②
―多重相性配合―

父と母父だけではなく、父と母母父も相性がいい場合、多重相性配合と呼ばれる。これはWin版（５代血統表だったので母母母父までの超多重相性配合も可能だった）でも成功例が多く有名な配合。



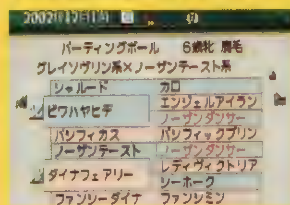
例 サンデーサイレンス×ウエストムーン



ヘイルトゥリーズン×（テディ×ヌレイエフ）。この配合の幼駒がいたら、買いです。

CHECK! インブリードも忘れずに…

今回、インブリードについて多くを取り上げていないが、やはりインブリードも重要な要素だろう。でも、その効果の詳しいところは不明。「ボールドルーラー系はスピードＵＰ」など、一般的に知られている効果はあるらしいが…。



▲ノーザンダンサーのインブリードってことは、やはり勝負根性アップ？

ニックス一覧	エルバジェ	オーエンテューダー	グレイソブリン	サーゲイロード	ダンテ	テディ	トウルビヨン	ニジンスキー	ヌレイエフ	ネイティヴダンサー	ネヴァーベンド	ノーザンダンサー	ノーザンテースト	パーソロン	ファイントップ	トムフール	プリンスリーギフト	プリンスローズ	ヘイルトゥリーズン	ボールドルーラー	ボワルセル	マンノウォー	リファール	リボー	リュティエ	レイズアネイティヴ	レッドゴッド	ロックフェラ
エルバジェ			●																		●							
オーエンテューダー										●																		
グレイソブリン	●												●					●										●
サーゲイロード								●			●												●					
ダンテ												●					●											
テディ												●							●					●				
トウルビヨン													●											●				
ニジンスキー				●							●					●			●							●	●	
ヌレイエフ																			●	●								
ネイティヴダンサー		●																	●									
ネヴァーベンド				●				●						●														
ノーザンダンサー			●		●	●																			●	●		
ノーザンテースト							●								●		●		●									
パーソロン											●										●		●					
ファイントップ													●									●						
トムフール								●												●						●		
プリンスリーギフト					●								●									●			●			●
プリンスローズ			●																	●								
ヘイルトゥリーズン						●		●	●	●			●									●		●			●	
ボールドルーラー									●							●		●										
ボワルセル	●													●														
マンノウォー															●		●		●						●			
リファール				●										●														
リボー						●	●												●									
リュティエ												●					●					●						
レイズアネイティヴ								●				●				●												
レッドゴッド								●											●									
ロックフェラ			●														●											

※表中●がついている系統同士は、相性が良いことを示します。

STEP 3

配合 その2

さらに上を目指す配合テクニック！最強馬を目指すなら…

影響力の3要素とは？

「相性のいい配合」は馬の基本的な能力の底上げにつながるが、ここで紹介する「影響力の3要素」はその能力をさらにアップ（またはダウン）させる重要な要素だ。相性がよくても影響力を無視した配合では、逆に能力ダウンしてしまう場合があるので、配合時には気をつけたい。

1 影響力（強・弱）

各系統には影響力の強さが設定されている。たとえば父の系統の影響力が強く、母の系統の影響力が弱い場合は、父の影響をより多く受けた父似の産駒が生まれやすい。これを利用して優秀な繁殖牝馬（影響力・強）に影響力・弱の種牡馬をつけるという方法もあり、相性にプラスして影響力を考えた配合も重要となる。

影響力が強の系統

エルバジェ系	プリンスローズ系
グレイソブリン系	ヘイルトゥリーズン系
サーゲイロード系	ボールドルーラー系
ニジンスキー系	ボワルセル系
ヌレイエフ系	リファール系
ネイティブダンサー系	リボー系
ネヴァーベンド系	リュティエ系
パーソロン系	レイズアネイティヴ系
ファイントップ系	レッドゴッド系
プリンスリーギフト系	ロックフェラ系

影響力が弱の系統

オーエンテューダー系
ダンテ系
テディ系
トウルビヨン系
ノーザンダンサー系
ノーザンテースト系
トムフール系
マンノウォー系

2 血統別特性（スピード型 スタミナ型）

一部の系統には、スピードまたはスタミナを産駒に伝えやすいという特性を持っている。現実の競馬でも言われるスピード血統とかスタミナ血統という表現を思い浮かべてもらえればわかるだろう。



◀シリーズでおなじみの名馬。やはりエルバジェ系だけに長距離には強かったということか。

特性を持つ系統

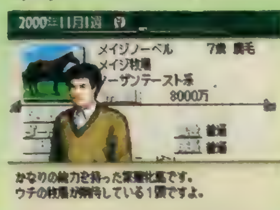
スピード型
サーゲイロード系
ヌレイエフ系
ネヴァーベンド系
プリンスリーギフト系
ボールドルーラー系
レイズアネイティヴ系

スタミナ型
エルバジェ系
プリンスローズ系
ボワルセル系
リボー系

3 BMS適性（母父としての優秀さ）

BMSとは「ブルードメアサイアー（母父）」の略。よく「ノーザンテーストは母父として優秀」とかいわれるモノである。これは産駒の能力に総合的な影響を及ぼし、デメリットはないので、自牧場にはBMS適性のある優秀な繁殖牝馬を多くそろえておきたい。

母父として優秀な系統
オーエンテューダー系
グレイソブリン系
テディ系
ノーザンテースト系
トムフール系
ボワルセル系
マンノウォー系
ロックフェラ系



◀ノーザンテースト系の超オススメ繁殖牝馬。ゲーム開始直後に買っておこう。モデルは…。

CHECK! 繁殖入り後の能力

種牡馬や繁殖牝馬は、現役時代の能力をそのまま引き継ぐのではなく、影響力が関係して繁殖入り後の能力が変化する。現役時に活躍したといっても、優秀な父・母になるわけではないので、表でチェックしよう。なお、表中の特性のSPはスピード、STはスタミナ、ABは素質、「―」はとくにこだわらないことを示している。

短距離馬

父系 影響力	父系 特性	母系 影響力	母系 特性	繁殖入り後の能力
強	SP	強	SP	SP↑ AB↑
強	SP	強	ST	SP↑
強	SP	強	なし	SP↑ AB↑
強	ST	強	ST	SP↓ AB↓
強	ST	強	SP	SP↓ AB↓
強	ST	強	なし	SP↑ AB↓
強	なし	強	なし	変化なし
強	なし	強	SP	SP↑
強	なし	強	ST	SP↓
強	SP	弱	―	SP↑ AB↑
強	ST	弱	―	SP↓ AB↓
強	なし	弱	―	変化なし
弱	―	強	―	変化なし
弱	―	弱	―	ST↓ SP↓ AB↓

中距離馬

父系 影響力	父系 特性	母系 影響力	母系 特性	繁殖入り後の能力
強	SP	強	SP	ST↓ SP↑
強	SP	強	―	ST↓ SP↑
強	ST	強	ST	ST↑ SP↓
強	ST	強	―	ST↑ SP↓
強	なし	強	―	変化なし
強	SP	弱	―	SP↑
強	ST	弱	―	ST↑
強	なし	弱	―	変化なし
弱	―	強	―	変化なし
弱	―	弱	―	ST↓ SP↓ AB↓

長距離馬

父系 影響力	父系 特性	母系 影響力	母系 特性	繁殖入り後の能力
強	SP	強	SP	ST↓ AB↓
強	SP	強	ST	ST↓ AB↓
強	SP	強	なし	ST↓ AB↓
強	ST	強	ST	ST↑ AB↑
強	ST	強	SP	ST↑
強	ST	強	なし	ST↑ AB↑
強	なし	強	なし	変化なし
強	なし	強	SP	ST↓
強	なし	強	ST	ST↑
強	SP	弱	―	ST↓ AB↓
強	ST	弱	―	ST↑ AB↑
強	なし	弱	―	変化なし
弱	―	強	―	変化なし
弱	―	弱	―	ST↓ SP↓ AB↓

影響力の3要素から見たベスト配合は？

影響力の3要素を考えたうえでのベスト配合は、表中のA、B、K、Lの4つのパターンとなる。これに「相性」や「BMS適性」を加えた理想的なパターン（序盤ではKパターンのサクラユタカオー×メイジノーベルがオススメ）で配合できれば最強レベルの馬が作れるかもしれない。

	父系 影響力	父系 特性	母系 影響力	母系 特性	母系 母父	能力の変化 SP	能力の変化 ST	能力の変化 AB
A	強	SP	強	SP	―	↑	―	↑
B	強	ST	強	ST	―	―	↑	↑
C	強	SP	強	ST	×	↓	↓	↓
D	強	ST	強	SP	×	↓	↓	↓
E	強	―	強	なし	○	―	―	↑
F	強	なし	強	―	○	―	―	↑
G	強	ST	強	SP	○	―	―	↑
H	強	SP	強	ST	○	―	―	↑
I	強	―	強	なし	×	―	―	↓
J	強	なし	強	―	×	―	―	↓
K	強	SP	弱	なし	―	↑	―	↑
L	強	ST	弱	なし	―	―	↑	↑
M	強	なし	弱	なし	○	―	―	↑
N	強	なし	弱	なし	×	―	―	↑
O	弱	なし	強	―	○	―	―	↑
P	弱	なし	強	―	×	―	―	↓
Q	弱	なし	弱	なし	○	↓	↓	↓
R	弱	なし	弱	なし	×	↓	↓	↓

※表中の「母父」の項目の、○はBMS適正が優れている系統、×はそれ以外、－はどちらでもかまわないことを示します。

STEP 4 相馬眼

馬の能力はコレでわかる？

素質を見抜くコメント判別法

馬の能力は幼駒時のコメントによって、ある程度判別できる。これは自牧場生産馬だけではなく、他牧場生産馬も同様なので、将来性のある幼駒を買ったりすることも馬主として重要な仕事。他牧場の優能な幼駒をほうっておくと自分の馬のライバルとして立ちはだかってくるぞ。

デビュー前コメントで産駒の能力を判断

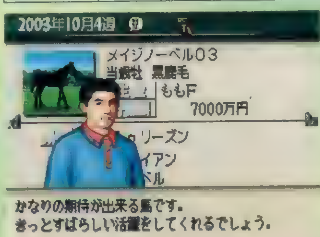
当歳9～12月のコメント

素質	体力	牧場長コメント
A	A	きっとすばらしい活躍をしてくれるでしょう。
	B	かなり高い能力を秘めていそうですよ。
	C	力強さが出てくれば大物に育つ可能性もあります。
	D	大化けの可能性を持っているとも言えます。
B	A	かなりの活躍をしてくれそうです。
	B	これから大事に育てていきたいですね。
	C	これからの成長次第では、大物になる可能性も持っています
	D	ひ弱さが解消されれば、それなりに活躍が期待できます。
C	A	身のこなしの柔らかさが魅力ですね。
	B	順調に育っていってほしいですね。
	C	もう少し体がしっかりしてこないと厳しいですね。
	D	期待よりも脚元への不安のほうが大きいですね。
D	A	これからビシビシ鍛えて、強い馬にしたいですね。
	B	大きな期待はできませんが、確実に走ってくれそうです。
	C	とにかく無事に育ってほしいです。
	D	無事に競走馬になってほしいと思います。

幼駒時のコメントで最も重要なのは、当歳9～12月のコメント。ここで判別できる将来性(素質＋体力)は、馬の基本的な能力に関するものなので、必ずチェックしておきたい。もちろん、このコメントで自家生産馬をふるいにかけてもいいが、最高ランクのA－Aコメントが出る幼駒はめったにいない。B－B以上なら合格だろう。下のデビュー前コメントと併せて活用しよう。

デビュー前コメント

時期	当歳	2歳
誕生時	血統の良さ	—
1月～4月	—	勝負根性
5月～8月	健康度(脚元の強さ)	スピード
9月～12月	将来性(素質＋体力)	スタミナ



◀最高のA－Aコメント。スパルタの調教師に預けてさらに鍛えよう。

入厩後のコメントも要チェック

入厩後にはその馬の適性（距離や芝ダ適性など）がわかるようになるが、これも時期によって変化する。3歳（1月～6月、7月～12月の2段階）→4歳→古馬と歳をとっていくにつれて「短距離で活躍→マイル前後」というように具体的になっていくが、3歳時の距離適性や芝ダ適性コメントもローテーションを考えるうえで重要なので、必ずチェックしよう。

入厩後のコメント

調教師	期待度・芝ダ適性・成長度
秘書	距離適性・気性
顧問	血統・脚質



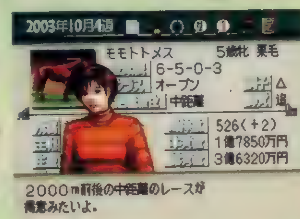
▲こんなコメントを言われたら、調教師ならずとも期待してしまう。



◀成長タイプに関するコメント。晩成馬は4歳デビューがベスト。



◀芝向きの馬はダートに出走させないようにしよう。



◀実は少しアバウト。適距離はレース後の騎手コメントが正確。

ウイニングカップ'98Spring開催

応募期間は2/26～3/30必着

前作「ウイニングポスト2 ファイナル'97」でも大好評だった、光栄公認の最強馬決定戦ウイニングカップがグレードアップして「3」でも開催されることが決定した。「電撃王」、「電撃PS」、「電撃SS」の3誌による合同企画として始まった最強馬決定戦が、舞台と賞金体系を一新して次なるラウンドに突入したのだ。まだ参加したことのない人にその概要を説明すると、①まずPS版（2月26日発売）、SS版（4月2日発売）に同梱されているハガキをよく読んで、自分が育てた自慢の馬をそのハガキに書いて送る。②「電撃PS」、「電撃SS」編集部において予選を展開。右の3レースそれぞれの代表各8頭を選出する。③電撃王誌上で最終決戦を行う。④以上の結果に応じて賞金が授与されるというわけだ。ガンガン応募してほしい。

1 阪神 芝 1600m(牝)

桜花賞の舞台。唯一の牝馬限定戦。ただし、年齢は問わず。快速牝馬による熱い闘いに期待しよう。

2 中山 芝 2000m

皐月賞の舞台。先行馬有利といわれている中山の直線で、追込馬の台頭ははたしてあるのだろうか。

3 東京 芝 2400m

ダービー、オークス、JCの舞台。最強馬を決めるのにふさわしい。今回もまた激戦必至。バランスの良さが重要。

賞金

優勝……10万円×3人
準優勝……5万円×3人
3位……1万円×3人
電撃賞……5千円×18人
※電撃PS、SS 2誌における最終予選の上位3位以内が対象。
特別賞…プレミアムグッズ×48人
※電撃王誌上での最終決戦に進んだ人全員が対象。

NOëL -La neige-

ビギナーに送る『ラ・ネージュ』話し方マニュアル 基本操作からポイント攻略までを大紹介





◀とにかく〝会話〟をすることが、ゲームの目的でもあり、楽しみでもある。たくさん話して、柚実たちとの思い出を増やしていこう。

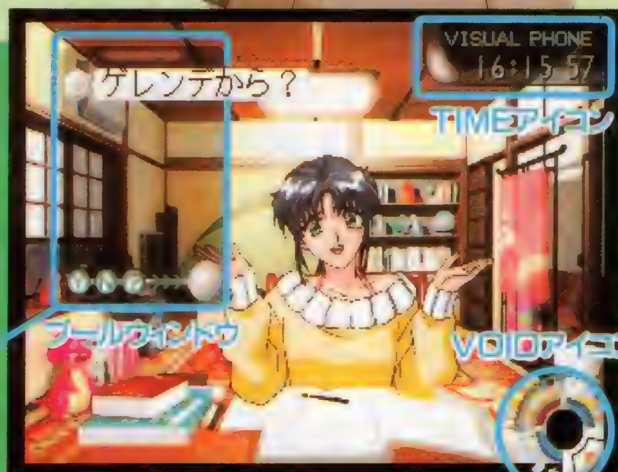
さて、『ラ・ネージュ』発売直後の今回は、『NOëL』シリーズを初めてプレイするキミのために、女の子と楽しく会話するための基本的なテクニックを伝授しよう。また、後半ページでは、ゲーム序盤のミニリプレイも掲載しているので、女の子たちにビジュアルホンを掛けるときの参考にしてほしい。

NOëL -La neige-
ノエル～ラ・ネージュ～

発売中 ETC	▶¥6,800(CD3枚組)、限定版¥8,800(CD4枚組) ▶パイオニアLDC
	▶MC(1ブロック)、AC(DUAL SHOCK対応)

まずは会話の基本システムを覚えよう

最初に右の写真を見てほしい。前作をプレイしたことのある人には、「プールウィンドウ」、「TIMEアイコン」、「VOIDアイコン」などは、もうおなじみかもしれない。初めての人のために説明すると、まず「プールウィンドウ」は、女の子が話した内容に対する受け答えや、こちらから話を振る際に使用する「会話ボール」を、溜めて(プール)おく場所。ここで、「会話ボール」を選び、クリックすることで「VOIDアイコン」に運ばれ、そのことについて発言したことになる。「TIMEアイコン」は、ゲーム内での時間を表示している。会話中などは、現実世界と同じ速度で時間は進んでいく。アカウント(通話料みたいなもの)はなくなったが、〝時間〟に関しては、前作以上にシビアだ。注意しよう。



1 相づちを打つようにボールをクリック

いくら話を振ろうと思っても、会話ボールを適当にクリックするだけでは、VOIDアイコンは受け付けてはくれない。会話ボールがプールに出現するのは、「女の子がその話題(単語)を切り出す直前」。つまり、普通の会話と同じように、「相づちを打つタイミング」でクリックすればベストなわけだ。

2 Yes or No or ? には戸惑うな

これは「ラ・ネージュ」からの新システムだが、会話ボールをクリックするときのボタンにより、肯定(◎)、否定(⊗)、どちらでもない(△)といった感情を伝えられる場合もある。ただし、3択に悩んで返答のタイミングを逃すよりも、適当な感情でも答えたほうが「会話が続く」ことを覚えておこう。

3 同時に複数の会話ボールが出るときも？

会話の進行状況によって、自動的に出現する会話ボール。このボールが、同時に複数出現することも、『ラ・ネージュ』ではある。これは会話の分岐を示しており、そのタイミングではどちらか一方しか受け付けない(プールには残る)。ものによっては、ゲームの流れが大きく変わることもある。

便利なコマンドを活用しよう

ここでは、ゲーム中に役立つ便利なコマンドを5つ紹介しよう。①、②はコマンドを入れるたびに各ウィンドウが出現／消失する。プールを消しても、新しいボールが出れば自動的に現れるのでご安心を。③は見ての通り。④は、会話中に不要になったボールを消去できる便利な機能。⑤は留守電などに繋がっちゃった場合、すぐ切りたいときなどに役立つ。ほかにも、ビジュアルホンの「ボールデリート画面」からの復帰も、これでするって…知ってた？

①プールウィンドウを消す	㋜+✚キー右
②TIME／VOIDアイコンの消去	㋜+✚キー下
③TIMEアイコンを日付に変更	㋜+✚キー左
④不要な「会話ボール」の削除	㋜+○ボタン
⑤会話を中断	㋜+□ボタン

 ※画面写真は、すべて開発中のものです。
なお、本文中での時間の表記は、夕方は16:00～19:00頃を、夜は19:00～21:00頃を大体の目安にして表記してあります。

12/23〜1/9までの18日間をリプレイ形式でポイント攻略！

ということで、ゲームの開始日となる12/23〜1/9の内、"少しでも"会話のできる日と、その内容を一挙に紹介しよう。この期間内で、会話が可能なのは柚実と千紗都の2人。ただし千紗都は、柚実との会話をうまく進めて、千紗都の自宅のIDを教えてもらわなければならない。

橘柚実 Yumi Tachibana 12/23〜1/9

12/23 すべては、このコールから…

スキー場で会った3人娘の1人、橘柚実からビジュアルホン(VP)が入る。どうやら、こちらの怪我を心配してくれたようだ。会話が弾むと、彼女は携帯のIDを教えてくれる。

12/24 VPの向こうはパーティ会場

夜。教えてもらった携帯のIDにコールをすると、クリスマスパーティの最中だった。高校生活最後の休みを3人で楽しく過ごそうと、夏から計画していたらしい。と、話も盛り上がったところで突然携帯の電池の切れる音が…。



12/26 再び、柚実からのコールが…

夜、柚実からコールが。りちぎにも帰宅報告らしい。旅行の思い出話に花を咲かせていると、柚実は「あなたともっと話したいから」と、自宅のIDを教えてくれる。

12/28 年末大掃除で大忙しの橘家

新しく聞いた自宅のIDへ、夕方にコール。何か様子が変だと思えば、大掃除の真っ最中だった。結局、会話もそこそこにVPは切れてしまうが、掃除はそのあと、夜まで続いたらしい。

12/29 お出かけ前に一瞬会えたけど

そろそろ夕方か、という頃に自宅にコールすると、柚実は買い物に出るところだった。しばらく話し込んでしまったが、母親を待たせていることを思い出し、彼女は慌てて出かけていく。

12/30 ひと足早い正月気分？

夜に柚実の自宅にコールすると、彼女は和服を着て出迎えてくれた。28日の大掃除の話や、母親の影響で好きになった和服の話などで盛り上がり、ちょっと早い年越しの挨拶を交わす。

12/31 彼女が電話を待つ相手は？

夜もそろそろふける頃、柚実の自宅へコール。ところが、彼女は意外そうな顔する。どうやら柚実は、年越しスキーに行った友だちのコールを待っているところで、その相手と思って出たらしいのだ。と、なれば長電話はできないな…。



1/4 新年最初の会話でIDゲット

三が日も過ぎた4日の夜、柚実の自宅へとコールする。3日目で晴れ着を脱いでしまったという柚実と新年の挨拶を交わしたあと、彼女は「羊年は橘家にとって良い年」だという話をしてくれる。「昔々、橘家の先祖が…」といった長い話を聞き終えると次は初詣の話に。柚実たちも例の3人組で、合格祈願のお参りに行ったらしく、周りにいたカップルの多さに少し呆れていた様子だった。そして、いつの間にか話題は千紗都の話に変わり、最後には千紗都の家のビジュアルホンのIDを教えてくれる。

1/7 悲しき「冬休み最後の日」

今日も柚実の自宅にVPが繋がったのは、夜。4日での会話の最後に乱入してきた妹が、自分と話している柚実を見て「恋人と電話してる」と家族(親戚含む)の前で言いふらしたそうだ。悪いことをしたかな？　ともあれ、明日からは柚実たちも学校が始まるという。どうやら冬休みの短さに、彼女は不満を感じているようである。もっとも、楽しい時間は早く過ぎていくものだが…。この日は、彼女の母校についても教えてもらえる。

1/9 抜き打ちテストに、ご機嫌斜め

夜、自宅へコール。すると、何故か声の調子がいつもよりも険しい。話を聞けば、もうすぐセンター試験を控えた柚実たちに対して、数学の抜き打ちテストが行われたそうだ。柚実は、「この時期に…」とか「本番では関係ないのに…」と散々グチを言っていたが、つまりは数学が苦手ということらしい。そんなことを話しているうち、彼女の機嫌も少しは直ったようだ。

門倉千紗都 Chisato Kadokura 1/4〜1/9

1/4 美術の話題で大盛り上がり

柚実から教えてもらった千紗都の自宅IDへコールしたのは、夜遅く。千紗都は、予想外からの人間のコールにちょっと驚いた様子だった。柚実とは違い、フランクに話しかけてくる千紗都に、ちょっと小耳に挟んだ美術関係のネタを振ると、目を輝かせながら、こと細かに説明してくれた。どうやら、千紗都は美術に対して強い興味を持っているようだ。

1/9 やっぱりこちらも不機嫌？

夜、千紗都の所へコールすると、彼女は絵を描いている最中だった。何やら不機嫌だという千紗都の話を聞けば、彼女も柚実と同じく、数学の抜き打ちテストが不満でならないようだ。千紗都は数学が得意だと聞いていたが…。しかも意外なことに、機嫌の悪い柚実をケーキ屋さんでなだめたのは、千紗都の方だという。見た目と違い、実は千紗都は面倒見のいいお姉さんタイプかも？



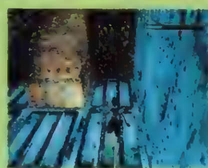
TOMB RAIDER 2 トゥームレイダー2

探索にワクワクし、冒険にドキドキできる3DアクションAVG。今回はステージ7をバッチリ攻略していくぞ。

TOMB RAIDER2 トゥームレイダー2	
発売中 AVG	▶¥5,800 ▶ビクターソフト ▶MC(1ブロック)

特製のマップとともにステージ7"海底"を大攻略!

今回攻略するこのステージ7の「海底」はその名の通り、いきなり海の底から始まる。ここでは、ルートがわかるまで苦労させられる場所が多いので、しっかりとチェックしよう。また、ソフト発売から1カ月が過ぎ、終盤まで進んでいる人もたくさんいると思うので、特別に「終盤で重要になる超級テクニック」も紹介するぞ。もちろん、このテクニックは序盤でも利用できるので、ぜひ覚えておこう。


◀このスイッチのような見つけにくいスイッチも多い。


◀床のパイプは、接触すると足をとられる。ジャンプで避けよう。

超級テクニック講座　レイラができる超級アクションを使いこなそう!

テク1 反転の意外な利用法

高いところから普通に跳び下りると、レイラは少しの間しゃがんだまま硬直してしまうが、落下中に◎ボタンを押し続けておくと、硬直時間を反転でキャンセルできる。跳び下りた直後にすばやく行動したいときに利用してみよう。


◀▲落下中に◎ボタンを押し続けておけば、着地すると同時に反転動作に入る。

テク2 ハシゴから反転ジャンプにつなぐ

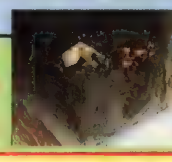
よじ登り状態から反転ジャンプするという華麗なアクションも、連続写真の手順で操作すれば、簡単に行うことができる。終盤では、この動作を使いこなさないと突破できない地形も存在するので、今のうちにマスターしておくとあとが楽だぞ。また、反転ジャンプしたあとに跳びつきにつなぎたいなら、◎ボタンといっしょに⊗ボタンも押し続けておくこと。ちなみに、この反転ジャンプの操作は斜面にも応用できる。斜面を滑っている状態で◎ボタンを押し続けておいて、◻ボタンを1回押せば、斜面から跳んだと同時に空中反転につながるのだ。試してみよう。


◀よじ登り中に◎ボタンを押し続けておく。◎ボタンは着地するまで放さなくていいぞ。

◀続いて、◻ボタンを1回入力。よじ登り状態から、そのまま反転ジャンプに移れる

◀これで、最初につかまっていたハシゴに背を向けた状態で着地できるのだ

テク3 斜めの足場で横に移動する


◀前後に斜面がある場所では、往復ジャンプができる。

イラストのように、前後に向かい合った斜面がある地形では、斜面に乗ってから◻ボタンを押し続けているだけで、レイラは延々と斜面間を往復ジャンプしてくれる。この連続往復ジャンプ中に✚キーの右(あるいは左)を押し続けると、レイラは少しずつ横方向へ移動してくれるぞ。見た目には横に移動していることがわかりにくいので、見逃さないようにしよう。



こんな跳びつきも可能

斜めの足場で横移動がある程度できることを利用すれば、普通では登りにくい足場にも簡単に乗り移れる。操作は連続写真のとおりで、成功すれば「斜面にぶら下がる」、「よじ登る」、「反転ジャンプ」という流れで、上の写真の時点での〝レイラの右側の地形〟に着地ができる。


◀◎ボタンと◻ボタンを押したまま、✚キー上を一回入力。

▶ジャンプした直後に✚キー左。ちょっと乗りにくい足場に到着。

ステージ攻略へ進む前にチェックしておこう

★クリアの手順を確認

「ゴールまでのクリアルート」で使用されている数字は、各マップ内に書き込まれている数字の場所に対応している。また、各マップ上のスイッチには大文字のアルファベットが振られているが、これらは同じアルファベットの小文字が振られたオブジェ(主に扉)を動かせることを示している。

★マップで地形を読め

とくに突破方法がわかりにくい場所では、「難関ポイント徹底攻略」で攻略解説をしている。もちろん、ここで使用されている番号も、「ゴールまでのクリアルート」と「ステージマップ」でそれぞれ使われている番号に対応させてあるぞ。併せて利用すれば、わかりやすさ倍増間違いなしなのだ。

マップ記号一覧

記号	意味
▲	スタート地点(三角印はスタート時のレイラの向きを示す)
▭	扉
□	床の扉
(スイッチ記号)	スイッチ
☆	隠しアイテム

イラスト／まつながあやこ

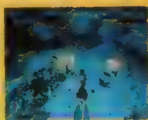
ステージ7 海底

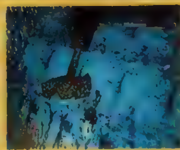
ステージの特徴 ステージ7は巨大な沈没船を舞台に構成されている。海底のフィールドだけに暗い場所も多くなるので、トーチはできるだけ節約して進むようにしよう。

ゴールまでのクリアルート

①スイッチBに向かう。

▶スタート直後は、海底の漂流物が道しるべになる。漂流物をたどるように泳いでいこう。





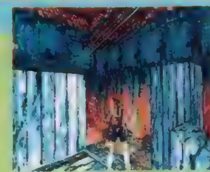
◀漂流物をたどった先には、沈没船の入り口がある。写真のような錨が、入り口の目印なのだ。

②スイッチBを操作→部屋bの水が抜ける。
「隠しアイテム」を入手。スイッチCに向かう。
③スイッチCを操作→扉cが一定時間開く。扉cの奥に進む。
「隠しアイテム」を入手。スイッチDを操作→扉dが開く。
スイッチEを操作→炎のトラップe（2つ）が一定時間消える。
できるだけ急いでスイッチFに向かう。
④スイッチFを操作→扉fが開く。
③スイッチGを操作→炎のトラップg（2つ）が一定時間消える。
できるだけ急いでスイッチEに向かう。
④スイッチEを操作→炎のトラップe（2つ）が一定時間消える。
スイッチHを操作→扉hが開く。
⑤スイッチIを操作→扉iが開く。「隠しアイテム」を入手。
スイッチJを操作→天井の扉Jが開く。天井の扉Jの奥に進む。
⑥動かせるブロックを足場に、スイッチKへ。スイッチKを操作→
天井の扉kが開き、鉄クズが上の部屋から下の部屋になだれ込む。
⑦スイッチLを操作→部屋lに水が満たされる。
⑧スイッチMを操作→扉mが開く。
⑨スイッチNを操作→扉nが開く。扉nの奥に進めばクリア!!

難関ポイント徹底攻略

② スイッチCへの道

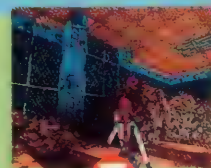
隠しアイテムの下の部屋では、天井付近を観察してみよう。写真のような天井にある階段状のオブジェ近くを探せば、壁の上の方に出口を見つけられるはずだ。



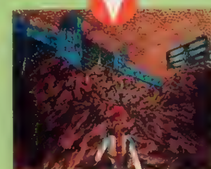
◀出口の位置を確認できたら、足場を使って進入しよう

⑥ スイッチKの効果

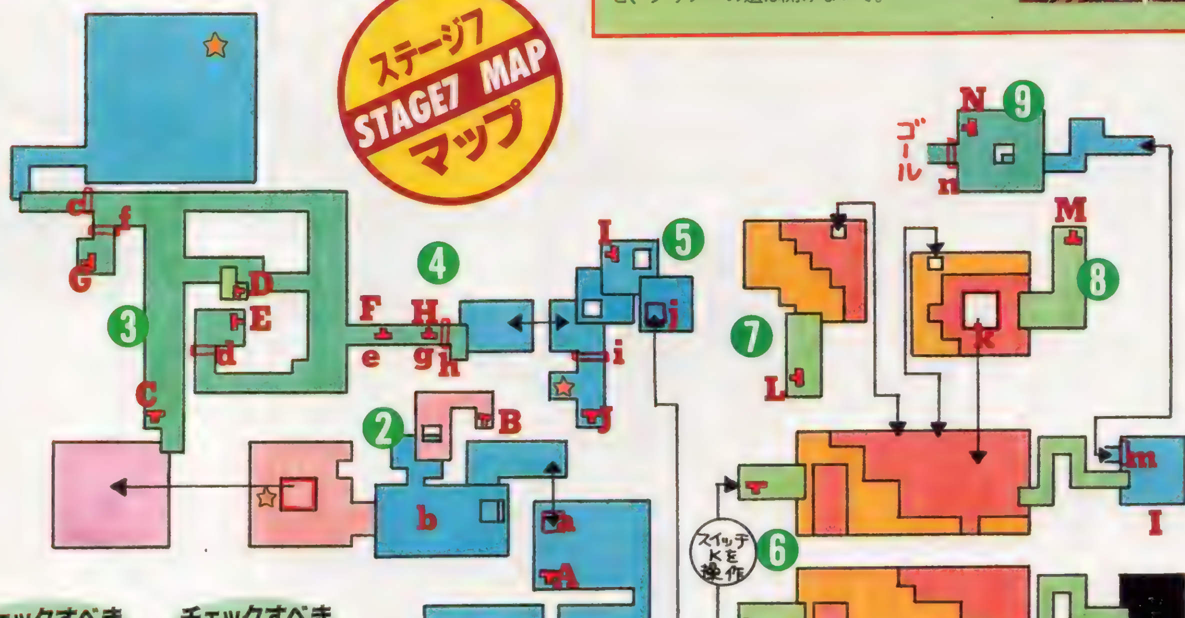
スイッチKを操作すると、天井の扉kが開いて、上の部屋に堆積していた鉄クズが下の階層へとなだれ込んでくる。これによって、下の部屋には新たな足がかりができて、上の階層の部屋（スイッチLのある部屋、スイッチMのある部屋）へと進めるようになるのだ。ちなみに、ここでは上に登れる部屋が2つあることを忘れないように。スイッチLの部屋とスイッチMの部屋は外観が似ているため混同しやすいが、両方のスイッチを操作しないと、クリアへの道は開けないぞ。



◀スイッチKを操作する前の、鉄クズ貯蔵室の様子



◀スイッチKを操作すると、室内の地形はこんなに変わる。



チェックすべき地形のポイント1



▲写真の隠しアイテムの部屋には、床中央に扉が設けられている。上に乗ると、自動的に開いて下の部屋に落とされてしまうので、進入するときには注意しよう。

チェックすべき地形のポイント2



▲写真のような茶色のハシゴは、半壊していてよじ登ることはできないが、上下に移動できる地形の目印代わりになっている。覚えておこう。



この夏、スクウェアが、でっかいシリーズはじめます。

エグゼクティヴプロデューサー：坂口博信
キャラクターイラストレーション：野村哲也

爽快なアクション、壮大な世界。
ファイナルファンタジー級のスケールで
せまるアクションRPG登場！





アクションRPG／今夏発売予定／価格未定

BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN ™

マテリアの組合せにハマった君に！

何？FFⅦのマテリアにはハマったけど、FFⅤのアビリティは知らない？
それはいけない！ 基本は同じ。しかし大きな違いがある。
つけかえ自由のマテリアに対して、アビリティはキャラ間での交換はできない。
つまり成長の結果が、キャラクターの個性に直接反映されるシステムなのだ。
何？昔やったけど、またウズウズしてきた？大いに結構。
ファイナルファンタジーV、プレイステーションで完全復活！



プレイステーション完全移植版
3月19日(木)
発売決定

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV ™

このソフトは右記コンビニエンスストアにてお求めいただけます　左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます

SQUARESOFT　株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です


PlayStation
©1992.1998 スクウェア
チョコボの不思議なダンジョン
TM
好評発売中! 不思議なデータディスク付／2枚組／6,800円(税別)
FFシリーズの人気者、チョコボが主役のこのゲームはもうプレイした? トラップいっぱい、アイテムいっぱい、運がよければ、レアな召喚獣も呼び出せる。ここはホントに不思議なコトだらけ。キミだけの「ツメ／クラ」を合成して、地の底深く冒険だ!
©1997 スクウェア 監修／中村光一 キャラクターデザインサポート／バンプレスト



PlayStation
立体忍
天
Tenchu
発売中
標準価格:¥5,800(税抜)
生と死の狭間に忍びとしての活を見いだし、心技体を極める。
手裏剣、鉤縄、撒きびし、煙玉などの忍具を駆使し、
君主の指令に従って、悪事を働く者どもに天誅を下せ!
フルポリゴンで生成された純和風の世界を駆けめぐる忍者アクションゲーム、遂に発売!
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
制作:アクワイア 発売元:株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント
©1998 Sony Music Entertainment (Japan) Inc. E-mail : multi@nm.sme.co.jp http://www.nm.sme.co.jp
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
忍
斬
者活劇
●SLPS-01272 ●プレイステーション用 ソフト ●メモリーカード：1ブロック使用
●ジャンル：アクション / アドベンチャー
ゲーム買うなら、コンビニだ。
FamilyMart
天誅をお買い上げのお客様、先着10万名様に「天誅特製ステッカー」をプレゼント！


Riverhillsoft
クレイメーションアドベンチャー
クレイマン・クレイマン
ネバーフッドの謎
4月発売予定
CD-ROM 1枚
価格 5,800円
(税別)
©1998 Riverhillsoft Inc.
©1998 DreamWorks Interactive L.L.C. All Rights Reserved.
DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C.
The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.


PlayStation
世界初！
クレイメーションアドベンチャー、
プレイステーションに初登場!!



電撃攻略王
発売中
パイオニアLDC公認
NOëL
La neige
公式ガイド
電撃Play Station特別編集
価格 本体1,200円+税
Illustrations & Guide
彼女たちのあの瞬間を完全密封!
うわさのゲームの設定ラフ原画から、描き下ろしイラストを含む数々のイラストをフルカラーで収録。その他、初公開の㊙設定資料、ゲームシステムの解説も盛りこんだ、
究極の「NOëL」本!
ひざの上の同居人(パートナー)
~Kitty on your lap~
公式攻略ガイド
電撃Play Station&電撃G'sマガジン特別編集
かわいい子ネコとの同居のしかた、おしえます!!
価格 本体1,300円+税
●ミミ・レナ・ユキの3人(匹?)を月別に完全攻略!
●オープニングムービーの絵コンテと3人の設定資料を大公開!
●都築和彦描き下ろしカバー&ポスター付き!
3/12 発売予定
ふたりの共同生活を完全フォロー❤
立体忍者活劇
天誅
公式攻略ガイド
電撃Play Station特別編集
価格 本体950円+税
3/5 発売予定
©PIONEER LDC,Inc. ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 KANEKO, アストロ ビジョン, CULTURE PUBLISHERS All rights reserved ©1998 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/



美少女キャラクター＆ビジュアル満載！
電撃G'sマガジン
ジーズ
DENGEKI G'S MAGAZINE
4月号
2月27日発売
特別定価680円(税込)
別冊付録
悠久幻想曲 2nd Album
キャラクターコレクション
ゲーム雑誌は 電撃
多彩なキャラクターをビジュアル満載で大紹介しちゃいます！
友情の先はキミ次第…
15P
両機種対応!!
SS版攻略＆
PS版新情報公開！
SS PS
悠久幻想曲
2nd Album
やっと会えたね！
新作情報も満載！
SS フレンズ
SS PS
お嬢様特急
エクスプレス
PS SS 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
SS EVE The Lost One
ほか、注目の新作ソフトが目白押し!!
PS 発売直後の超話題作＆グッズ情報も含め大特集!!
NOëL ～La neige～
©1997 Starlight Marry／Media Works.Inc. ©PIONEER LDC.ALL RIGHTS RESERVED. ©お嬢様特急委員会 ©フェアリーテール／NECインターチャネル
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

DPS ソフトレビュー The DEEPER

ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ！ 最強のゲーム評価記事

DPSのソフトレビューは３部構成。Part１では話題のソフトをピックアップして、４人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part２は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。Part３はソフト紹介のコーナーですが、今回はお休みです。

レビュアー紹介

岩崎啓眞	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイ、感じたままにレビューする。
[illegible]	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
かんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。週末は300円しか持っていない。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
[illegible]	入院中のちはるに代わってかり出された弟。兄弟そろって『チョロQ』マニア。
ミミっちい	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ〜」が口ぐせ。
[illegible]	“挑戦”をテーマにゲームのプレイに燃える、熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
[illegible]	『ロックマン』シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
[illegible]	毎日が「ウキウキうっきー！」かなりハードなものまでOKの超ベテランゲーマー。
[illegible]	強い相手を求めさまよう無類の格闘ゲー好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。20歳。
[illegible]KING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
[illegible]	久々に登場の編集レビュアー。忙しいくせにゲームはしっかりプレイしているバカ者。

NIGHTMARE CREATURES

■SCE ■ACT ■2月26日 ■¥5,800



ロンドンの街を舞台にモンスターたちと戦う３Ｄ・ＡＣＴ。多彩なアイテムと格闘ゲーム風のコンボ攻撃を使って敵を追いつめる。

岩崎啓眞



最近、レビューをやっていると、デキはいいんだけどマニアックだとか、個性が強くて好みが分かれるだろうなんてソフトが多いです。デキがいいこと自体は歓迎できるんですけれど、一般性が不足ってのはレビュアーにとって頭痛のタネ。「誰に合うか」を説明するのは本当に難しいです。

前号でレビューした「天誅」とやや似た雰囲気のアクションアドベンチャー。もとが海外ものらしく操作は複雑だが、「⊗が決定」なのを除けばあまりイライラはしない。反対にかなり問題になるのが視点変化の激しさ。カメラ位置がよく動くのだが、画面を見誤って操作を間違えるぐらい激しいのはかなり問題。あと血がかなり吹き出すので、イヤな人には耐えられないであろうことを指摘しておく。個人的には雰囲気が好き。

70

ウォルフ中村

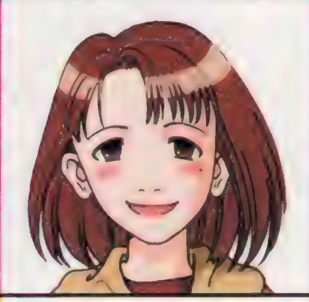


レビューに時間を取られることもあって、プライベートではほとんどゲームをしていない。そんな中、やっている部類に入るのが『みんなのGOLF』。発売当初に立てた目標「各トーナメントを−18以上で回る」はまだ達成していないけど（「ハーフで−10」は達成）、地道に挑戦し続けています。

操作性の悪さと、思うに任せぬ視点変更がつらい。移動は２〜３歩を一気に動く形になるし（すり足は可能だが戦闘中にそんな余裕などない）、背後を振り向こうにもキャラが回転するだけだったりする（画面外にいる敵を見たいのに！）。この手のゲームで距離感がつかみづらいというのは致命的では？ 長時間敵を倒さずにいると体力が減るシステム、実戦向きなのは少ししかないコンボ、１カ所しかできないセーブ等もちょっと…。

65

なんでもゆうこ

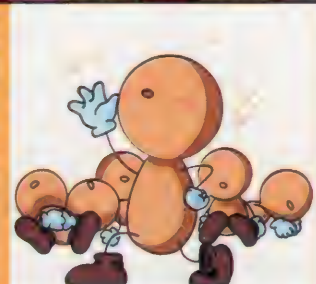


ウインタースポーツは全然やらないんだけど、今（２月18日現在）長野オリンピックをすっごく楽しんでます。私は世界規模で開催される大会が好きみたいで、まるで自分が競技に参加してるみたいに手に汗握る毎日です。今年の夏はワールドカップで大興奮しそうな予感が……。

３Ｄのキモチ悪〜い舞台をズンズンと突き進んでいく、展開の早さが面白い。一応迷路みたいにはなってるけど、実は基本的に一本道。しかも敵に攻撃を一度ヒットさせてしまえば、あとは連打するだけで自動的にやっつけてくれるので、あれこれ考えなくてもゲームを進めていけるところが気に入りました。ただそれゆえに、攻撃や探索が単調になって飽きが来やすいのが残念。ひと昔前っぽいＣＧも好みが分かれる点かも。

75

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part１の４人目と、Part２のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

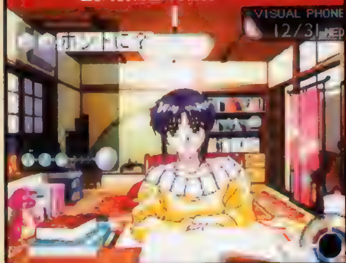
ステージ中に盛り込まれる恐怖の演出、アイテムを使った戦略性、華麗なコンボでモンスターを倒すアクション性と、ゲームを構成する要素は悪くない。全体的に大味なところも、それがかえって面白さにつながっていたりするから、まぁ許せる。ただ、敵の強さのバランスはしっかりしているわりに、転落死の判定がシビアだったりと、難度の調整には多少問題があるように思われた。惜しい。
〈かんの字〉

70

PART1

NOëL -La neige-

■パイオニアLDC■ETC
■2月26日■¥6,800



3人の女の子とTV電話を使って会話をしていくコミュニケーションゲーム。フルアニメによる女の子のリアクションは秀逸。

これがいわゆるゲームなのかと言われれば違うだろう。一種の電話での会話…というか、独り言を聞いてあげるシミュレーションというか、ともかく奇妙なソフトなのだ。正直言って一般性はないと思う。だが、前作と比較して画面はきれいになっているし、システムもかっちり改善されており、全体的によくできている。前作のファンの人ならば「＋10点」してほしい。なおアニメの動きやサイズは、前作よりも小さくなっている。

65

前作よりもシステムが洗練されて操作性はよくなったし、女の子のボディアクションもさらに派手になった(シーンによっては途中でCDを読みにいってしまうが)。ただ、電話のつながる時間帯はやはりわかりづらい。今回は自宅＋携帯という2種類の連絡先があるため労力も倍になるというのに…。前作同様、この作品の目的はあくまでも「女の子たちとの会話を楽しむ」という部分にあると思うので、「ゲーム」は期待しないこと。

60

基本的には前作とあまり変わってないですね。ただ、会話ボールが前作より選択しやすいようになってます。けど、ボールの内容がほかの会話ボールに隠されちゃって、結局見えにくいのにはガックシ。時計の操作にも、ちょっとクセがありますね。あいかわらず女の子と会話できる時間帯が限られているので、このゲーム独特の進め方はある程度知っておかないと「女の子と話せない」なんていう事態になりかねないのでご注意を。

70

基本的には「ノエル」なんですが、ゲームとしては前作に劣るかもしれません。異常にシビアな時間設定や、携帯VPの登場により、"VPを掛ける"という行為がさらに複雑化しちゃってます。正直言って、攻略記事がないとかなりキツイですね。ただ、読み込みが少なくなり、前作では激しかったディスク入れ替えなどの処理が改善されている点は◎。あとは、彼女たちへの愛があるかどうかでしょう。
〈袋こ〜じ〉

80

DEAD OR ALIVE

■テクモ■対戦ACT■3月12日■¥5,800



アーケードで人気の対戦ACT。打撃、投げ、つかみによる3すくみの攻防が熱い。PS版は、オリジナルキャラが追加されている。

操作性はいい。またアーケード野郎に言わせると移植度はかなりのモノらしい。アーケード版は見たことしかない僕でもデキは十分いいと思った。ただコンピュータがかなり悪辣で、ずいぶんとひどい目に合わせてくれるのは気に入らない。さて、それとは別に問題なのが…乳揺れ。なにやらウリらしいのだが、正直言って胸にスライムがついているように見えるぐらい動くので気持ち悪い。好きな人ならオススメか。

80

キャラの動きや浮き方、技の当たり判定、ダメージ設定等に強いクセはあるが、完成度は決して低くない。ムービーこそ少ないものの、モードは充実しているし、新キャラや新コスチュームが用意されている等、家庭用ならではのおまけもたくさんある。COMも業務用より弱くなっているし(ラスボスですらあまり投げ抜けをしてこない)。ボタンコンフィグも充実しているから、ジョイスティックがなくても問題なく楽しめる。

90

技数が多くて大混乱。COM相手の対戦でもかなり手こずってしまいました。だって手加減なしで大技バシバシ出してくるんだもん。ってことは、技をマスターできれば一気にケリがついちゃうような、スリリングな試合ができるってことなのかな。投げとかつかみ技とかがメインになってて、メチャクチャなハデさはないんだけれど、その分デンジャーゾーンの爆風がすさまじい(笑)。女の子の胸の揺れも印象的。

80

パッと見た感じ、アーケードとは別ものですが、デキは非常に良いです。1/60の動き、PSの機能を生かしたグラフィックなど、技術面も申し分ナシ。あとはゲーム本来の持つバランスですが…。2択3択がメインとなる戦いは個人的に好きではないものの、いざ仲間内でヌルい対戦をやってみるとなかなか楽しかったりもします。新キャラやコスチュームなど、PS版の新要素だけでも十分買いですね。
〈袋こ〜じ〉

85

PART2

テナントウォーズ

■キッド■TBL■[illegible]■¥5,800



お店を建てて資金を稼ぎ、店舗を拡張していくボードゲーム。最大6人までの同時プレイが楽しめる。

ドワーフ西谷

「モノポリー」タイプのボードゲーム。商品の仕入れが必要だったり、ポイント制でイベントが起こせたりと、面白い試みがなされており、逆転の目が比較的大きくなっている点は評価できる。しかし、基本的にルーレットを回す以外の選択肢がないため、自分なりの戦略や戦法を介入させる余地が少ないのが問題だ。せめて、建てる店によって明確な性格の違いでもあれば、もっと頭を使って楽しめる作品になったと思うのだが。

55

ゆかマン

ま、早い話が「モノポリー」型のボードゲームなんですが、在庫や仕入れなどのオリジナル要素がきちんとゲームに生かされているのがいいですね。絵や音声は正直言ってイマイチですが、それが意外にもゲームとマッチしていて、独特のほのぼの感覚を生みだしています。いや、ホントかなり楽しめました。ただ、1人プレイが途中でセーブできないのはちとツラかったですね。1回のプレイに時間がかかるだけに残念でした。

75

ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION

■バンプレスト■対戦ACT
■[illegible]■[illegible]



往年のヒーロー、ウルトラマンが活躍する対戦ACT。バルタン星人やエレキングなど有名怪獣も登場。

ジュピター藤平

モーションキャプチャリングは実に見事(動きが非常に人間臭い)。各ステージの背景もエピソードにそったもので、これも実にナイス。格闘ACTとしてのクオリティも平均レベルで、決して悪いデキではない。ただ、登場するウルトラマンが3人、敵に至ってはほとんどが星人(すなわち人型)ということで、キャラモノとしてはあまりに中途半端。マグマ星人やエースキラーがいるのに、レオやエースがいないし……。

65

ウキキ松岡

「ウルトラマン」の格闘ゲームっていろいろあったけど、その中では文句なく一番のデキ。遅いけど妙にぬいぐるみっぽい動きが、逆に懐かしくて良かった。ただ、シビアに格闘ゲームとして見ると、技の当たり判定など少々疑問に思える部分もあり、今一歩という感じ。技がたくさんあるわりには、ハデな光線技が1種類ずつしかなく、殴る蹴るの地味な戦いになりがちなのも残念。まぁ、実際のテレビもそうだったんだけどね。

65

ファイナルラウンド

■[illegible]■SLG■[illegible]■[illegible]



ボクシングのトレーナーとなり新人選手を鍛える育成SLG。ポリゴンで表現された選手の動きがリアル。

城イトム

育成時は練習メニューを指導、試合中は戦い方を指示する(ボクサーはCOMが操作)といった観戦中心のゲームなので、どうしても人を選ぶ。育成時、試合時ともに、自分のプレイの効果が明確に表れないので、どうしてもプレイが作業化してしまう。イベントも少なく、がんばれば1日で世界チャンプ(とりあえずのエンディング)まで行けるのも物足りない。ボクサーの自然な動きがとてもよかっただけに残念に思えた。

60

小岩

練習メニューを始め、日々の生活態度(食事とか女性関係とか)などかなり細かい指示を出せたりしてボクサーを育てる過程がすごく楽しい。試合の方は、慣れるまでに時間がかかるけれどコツさえつかめばこちらも十分楽しめる内容。各練習メニューで上昇するパラメータの種類や、その上昇の度合いが表示されないといったシステム面の仕様が少し気になったけど、個人的にはけっこう気に入っているのでオススメ。

75

X-MEN VS STREET FIGHTER EXエディション

■カプコン■対戦ACT■[illegible]■[illegible]



アーケードで人気の対戦ACT。X-MENとストリートファイターのキャラによる夢の対決を実現。

ジュピター藤平

本来このタイトルが持っていた魅力が、このPS版では消えてしまったように思う。キャラチェンジができないだけで、こうも違うゲームになってしまうものか……。各種のヴァリアブルシステムは生きているし、新たにスーパーキャンセルなどのシステムが盛り込まれているので、別ものの格闘ACTとして割り切れば、確かに水準に達してはいる。だが、アーケード版のノリを期待していた人にとっては……。非常に残念だ。

60

TAC★

キャラ交代ができないとか、それでも動きのパターンが少ないのとかは残念だけど、移植じゃなくてPSオリジナルだと割り切れば、なかなか遊べる。スーパーキャンセルを使えば、特に工夫しなくても体力ゲージの6割ぐらいは減らせる超連続技ができるので、連続技を組み立てるのが好きな人なんかは、楽しめるのでは？　そのぶん、対戦ゲームとしてのバランスは悪くなった感じで、本気で対戦するのには向かないけどね。

60

点数の見方 ●点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

PART 2

チョロQジェット レインボーウィングス

■タカラ■STG■2月26日■¥5,800



デフォルメされた実在の戦闘機を操り、敵戦闘機と戦うフライトSTG。画面分割による2P対戦も可能。

[illegible]

実在の戦闘機かテフォルメされてて、見た目はコミカルタッチなんだけど、根っこの部分はけっこうマジ、というか普通。ターゲットを全部破壊したらボス（怪獣や巨大ロボもいる）と対決という構成で、ミッション制STGが好きなら気軽に遊べるでしょう。隠し自機とか「チョロQ」シリーズらしさもあるし…。でもキャラクター設定のわりに、各エンディングがあっさりしていたのは残念。キャラ別に分岐でもあればね。

70

ゆかマン

ゲームの方はシステムや難易度にちと理不尽な所があるものの、そんなに悪くはないんですが、いかんせんどうも盛り上がりに欠けるんですよねぇ…。特に、ボスが登場してもBGMが変わらない、ってのは、ちょっと、ねぇ…。キャラによっては会話が成立しない会話シーンとか、面白い部分もあるんですが、人によってはそこらへん引いてしまうかもしれませんね。でも、全体的には悪くないんじゃないかと思います。

65

ツアーパーティー 卒業旅行にいこう

■[illegible]■TBL■2月26日■¥5,800



恋愛育成要素のあるTBL。止まったマスによって出会いやデートなどのさまざまなイベントが起こる。

ジュピター藤平

恋愛SLGとボードゲームの融合というコンセプトは非常に面白い。ただこのゲームでは、それがシステムとして完成していない気がした。デートも、成功させることよりも回数を重ねることの方が重要なようで、いまいちドキドキ感に乏しい。また、読み込みも実に頻繁で、ゲームのテンポが乱されてしまうのは残念。ただ、プレイヤー同士が本気で妨害し合ってプレイすれば、ボードゲームとしては楽しめる。その点は救いか。

60

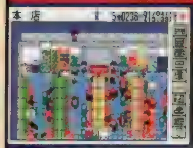
ウキキ松崎

恋愛ゲームと多人数で楽しめるボードゲームを組み合わせたアイデアはいいと思う。システムはシンプルで取っつきやすいが、逆に底が浅く飽きやすいのも確か。相手となるキャラを5人までしか登場させられないことや、プレイ期間が短い点も残念。それでも、最初に書いたように「多人数でプレイできる」というのはやはり楽しい。狙うキャラがちゃんと男女別に用意されているのは、なかなかポイント高し。

70

パチンコホール ～新装大開店～

■[illegible]■SLG■[illegible]■¥[illegible]



パチンコ店を経営するSLG。悪質な客や警察の指導などの問題をこなしながら、事業拡張を目指す。

ドワーフ西谷

パチンコチェーンを題材とした経営SLG。グラフィックがダサイ、見てるゲーになりがちなど、問題点はあるものの、ゲームのテンポが良いためか、意外にも引っかかることなくプレイできてしまう。「バクチは胴元が勝つ」という永遠の真理を実感できるという点では、悪くない作品である（個人的には脱税コマンドがない点が不満だ）。ただし、パチンコに興味がない人にまで訴求するほどの魅力があるかどうかは疑問だが。

55

[illegible]KING

グラフィックが、過去のコンシューマ機を思い出させるレベルなのにびっくり。ゲームの方も、目標を持ってプレイしないと「パチンコ屋の経営ってこんなに暇なの？」と思ってしまうような密度の薄さだし……。遊技台の設定や釘を、1台ずつ変えることができるのは良いけど、オート設定や、釘師を雇っての設定などができないのはツライ。どうせだったら、ゲームでしかできないイベントなんか入れてほしかったな。

45

プリズムコート

■FPS■SLG■[illegible]■¥[illegible]



女子高バレーボール部のコーチとなって選手を指導する育成SLG。キャラクターの声は豪華声優陣が担当。

ジュピター藤平

育成SLGとしてはなかなかオーソドックスにまとまっていて、完成度も非常に高い。1ゲームが少々長めだが、イベントも適度に発生するし、どのストーリーでも中盤以降はかなり熱く盛り上がるため、そういう面でも楽しめるゲームだとは思う。試合シーンも、成長がバッチリ実感できるものとなっているし。ただ、あらゆる意味でゲーム序盤の牽引力が弱め。盛り上がるまで続けるのが、少々苦痛な点だけは惜しまれる。

90

「ま」のアッキー

かなりいい。システムは思った以上にしっかりと作られているし、イベントも面白くて、ボリュームたっぷり！試合シーンのデキもよく、キャラの活躍に、一喜一憂してしまった（本当）。問題なのは、読み込み回数がやや多いのと、1回のプレイ時間が12時間位と長いこと。ただ、どちらも慣れてしまうと、あまり気にはならなかった。育成モノが好きで、キャラが嫌いでなければ、バレーをよく知らなくてもオススメ。

85

最終電車

■[illegible]■ETC■[illegible]■¥[illegible]



最終電車を舞台にしたサウンドノベル。リアルなCGと3Dサウンドが[illegible]り上げる。

ミミうちい

むやみに不気味なCGムービーやSEは、かなりイイ感じですぅ。まあ、良くも悪くもサウンドノベルなので評価はシナリオの好みによるところが多いのですが、ホラー部分に関しては楽しめました。ただ、不条理な選択肢の存在がゲームに不快感を与えてしまっているです。正解となる選択肢（ほとんど二択）に根拠が感じられず、間違うと即ゲームオーバー。しかも最初からやり直し、というスタイルはいただけないです。

55

袋こ～じ

サウンドノベラーな僕としては、非常に楽しみにしてたんですが…。正直言って、ちょっと期待外れ。ホラーを題材にしたシナリオは、なかなか雰囲気があっていいのですが、ストーリー分岐の仕方や、選択肢そのものがかなり唐突。あとは、オートセーブ機能がないうえに、異様に一発死が多い点もマイナス。セーブしてなければ、当然スタート地点からやり直し（苦笑）。CGの質がいいだけに、余計に残念。次回作に期待。

65

信長の野望・戦国群雄伝

■[illegible]■SLG■[illegible]■¥[illegible]



「信長の野望」のシリーズ3作目をPSに移植。OPとEDには美しいムービーが追加されている。

ドワーフ西谷

移植とはいえ、よくもまぁ次から次へと出すもんだと感心する「信長」。だが、オリジナル自体がかなり昔のソフト（まぁ「全国版」ほどではないが）であるにもかかわらず、マップやシナリオが当時のままというのは、やはりツライ。今、「群雄伝」をリメイクするなら、最低でもオリジナル＋パワーアップキット＋α程度のボリュームがあってしかるべきだと思うのだが…。このシンプルさが心地よいと感じられる人なら買い。

40

ウキキ松崎

先に発売された「全国版」に比べると、部下の武将やコマンドが増えていてやりごたえは十分。物足りないと思っていた人には納得のいく内容なのではないでしょうか。ただ、やはりこのシリーズ特有の「コツ」を知らないとクリアが難しい、という点がそのままなのは気になった。マニュアルで詳しく説明するより、ゲーム中にヘルプのようなものをつけた方がプレイしやすく、万人に受け入れられやすかったのではないか。

60

ずっといっしょ

■東芝EMI■SLG■3月12日■¥5,800



高校生活の1年間を女の子と同居するという設定の恋愛SLG。同居人以外のサブキャラとの恋愛も可能。

ジュピター藤平

恋愛育成SLGと銘打ってはいるが、育成スケジュールがほとんど自由にならないという点で、育成要素は非常に薄い。その分、イベントによるパラメータ変化が重要になるのだが、そのイベント時にパラメータの確認ができず、非常に不便。ただ、往年のドタバタラブコメアニメを彷彿とさせる展開や設定は非常に面白いし、キャラも実に個性豊か。もう少し、ゲーム面でプレイヤーが遊べる余地を残しておいてもらえれば……。

65

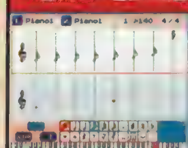
ウキキ松崎

よくある恋愛ゲームなんだけど、基本的にプレイヤーはスケジュールなどを決めるのではなく、イベントを待つだけの受け身なシステム。イベントといっても、いろんなキャラとの約束ごとがメインなので、このゲームのプレイ期間の長さを考えるとちょっと単調になりがち。しかしキャラは個性的なヤツが多いし、「好感度」の表現方法も面白い。グラフィックも個人的には好きだったので、ちょっと点数は甘めです。

80

音楽ツクール かなでーる2

■[illegible]■ETC■3月[illegible]日■¥5,800



簡単な操作で曲を作成できる「音楽ツクール」の第2弾。自動演奏機能により初心者でも手軽に作曲できる。

乙佐[illegible]

これで制作した曲が、発売中の「RPGツクール3」に移せるのはウレシイ。音の種類は豊富だし、同時に16もの音が鳴らせるので、かなり本格的なものが作れるだろう。機能面に関しても○だ。気になったのは操作部分。メインのカーソルを移動させるときに、いちいち「△ボタン＋⊕キー」というのは面倒。それにミス入力した音符が、同じ音符で上書きしないと消せないのも手間がかかる。そのへんだけがとっても残念だ。

70

袋こ～じ

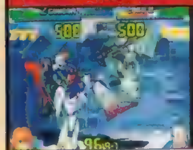
音的には、いわゆる普通のMIDI音源にありそうな音が用意されていて、クオリティもけっこう高め。音符分解能（最小何分音符まで可能か）も、遊びで曲を作る範囲では及第点。でも、圧倒的に操作性が悪い。何か作ろう、という以前に嫌になってしまいます。せめてマウスに対応していれば…。そもそもPSで音楽を作ろう、というコンセプトが僕には理解できませんが、作曲したいのに、その環境がない、という人はどうぞ。

60

PART 2

GUNDAM THE BATTLE MASTER2

■バンダイ■対戦ACT■3月12日■¥6,800



「ガンダム」シリーズのモビルスーツが多数登場する2D格闘ACTの第2弾。新しいMSも追加されている。

Z佐藤

原作のパイロットを使ってほしい！というのは前作のときからの願いだったが、今回も叶わなかった……。格闘ACTとしてのクオリティは前作以上。ちょっとクセのあった操作システムが見事に改善されている。操作性も良好だ。また連続攻撃や超必殺技といった新要素も追加されているので、2P対戦は白熱するだろう。ただストーリーモードにはかなり不満。敵として登場する12人も選べるようにしてほしかったな〜

75

ウキキ松崎

前作と比べてみると見た目はともかく、格闘ゲームとしては飛躍的に進歩している。オマケ程度だったストーリー部分も強化され、より楽しめた。またコンボや超必殺技といった（やや大味だが）、「より格闘ゲーム」らしいシステムのおかげで対戦プレイもなかなか燃える。しかし、キャラの強さが偏っていたり問題点もチラホラ。とはいえ、隠しも含めるとキャラ数も多いし、かなり遊べるのは確か。ぜひ続編を出してほしい

90

メビウスリンク3D

■伊藤忠商事■SLG■3月12日■¥5,800



パソコンで人気を博した艦隊SLG。PS版では、戦闘シーンが3Dになるなどシステム面が強化されている。

ドワーフ西谷

比較的単純なシステムで、「艦隊戦」という素材を料理している点は評価したい。3Dの意味は薄いが、一応戦術性もそこそこにはある。しかし、残念なことに情報の提示方法が粗すぎる。単純なのに表示系が不親切なため、操作法や戦況がわかりにくいことこの上ない。キャラクターが女性である意味は薄いし、ストーリー性のないシナリオなどもSLG初心者には厳しいところ。せめてチュートリアルが充実していれば…

40

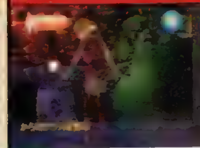
ミミちい

魅力的なギャルや、ハイクオリティのムービーは期待通り。でも、システム的な不満点はいっぱいですぅ。何よりも、3Dバトルをウリにしながら、キャラの拡大やコンパスの非表示などで方向を見失いやすい点はイヤ。戦闘シーンは各艦が表示されるのはいいけれど、どこの、どの艦船が活躍しているのかさっぱりわかんです。これでは、戦闘結果を次の戦闘に反映させるべく戦略を練り直すことさえできないですぅ（泣）

55

ロストソード 〜失われた聖剣〜

■イマジニア■AVG■3月12日■¥5,800



奪われた聖剣を取り戻すことが目的のアクションAVG。戦闘シーンでは剣や魔法を駆使して戦う。

城イドム

ACTっぽい要素は戦闘などで少々見られるだけで、基本的には「お使い（AVG的要素）」がメインのゲーム。アイテムを組み合わせるなど、工夫して道を開く要素があり、発見する楽しみはけっこう多い。ただ死んでしまうとステージ最初に戻されるし、謎解きのヒントが少なめなため、やや根気を要求されるのも事実（難易度そのものは高くないが）。ステージ数は多いが全体的に変化が乏しく、飽きるのは早いかもしれない

60

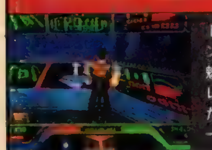
小岩

ストーリー設定やゲームの雰囲気には好感が持てるし、キャラの動きなどもスムーズで快適にプレイすることはできた。だが、難点が多かったのも事実。まず、イベントのほとんどが"お使い"でダンジョン内を何度も往復させられるのが面倒くさい。それにワナや仕掛けが理不尽（用途不明のアイテムをいきなり使されたりする）。ヒントの内容もあいまいでかなり困った。もう少し調整されていればいいゲームなのに…

55

ブロークンヘリックス

■コナミ■STG■3月24日■¥5,800



ド派手なアクションと絶妙な会話が魅力のSTG。プレイヤーの行動しだいで、ストーリーが変化する。

TAC★

むー。難しいですね。のっけから謎解きに時間制限はあるわ、それを解いても、すげー強い人たちが追っかけてくるわ。しかも、かなり難解な条件でシナリオが分岐して、マルチエンディングになっているという……。雰囲気とか、常に緊迫感のあるストーリー展開とかはカッコイイんで、詳細な攻略本でもあれば、オレとシュミの合う人は楽しめるでしょう。でも、楽しくなる前に投げ出す人のほうが多いとは思うけど。

55

城イドム

ゲーム中のキャラの行動に「はって進む」などの独自のものが多く、それらを駆使する部分には斬新さが感じられる。ただ、ノルマを聞かされても、ゲーム中で具体的にどんな行動をとればいいのか判断しにくいし、仕掛けの使用方法もわかりにくい。難度が高いというよりは、"極端に難解なゲーム"になっているので、相当な根気があって攻略方法をトコトン研究するのが好きな人にしかオススメできない。

40

ZERO PILOT 〜銀翼の戦士〜

■SCEI■STG■3月12日■¥[illegible]



第二次世界大戦で活躍した戦闘機が登場する3DフライトSTG。対戦ケーブルを使った対戦プレイも可能。

[illegible]

昔の戦闘機乗りはすごかったと実感。ロックオンもなく、己のカンとテクニックで敵機を撃ち落とす難しさ。ドッグファイトは敵を視界に捉えにくく、照準も合わせづらいために、基地や空母をB29から防衛するミッション（敵を速攻で倒す必要がある）が異様に難しく感じられました。でも、紫電改や震電、烈風にも乗れる（終盤で出番が少ないのが不満だけど）という点で興味が持てればOKかも。個人的には続編希望

70

城イドム

ゲーム中の破壊対象物が少なめなのもあって、ミッション攻略に手応えが感じられない。難易度は低めだが、爆撃の落下地点がわかりにくい、一部のミッションのバランスに難があるなど、やや理不尽な点も目についた。対戦プレイ専用（通信対戦/対COM）のモードもあるが、こちらもすぐに飽きてしまった。普通の3D・STGの操作システム（✚キー左右のみの操作で横移動する）が用意されていないので初心者は注意

50

タイムボカンシリーズ ボカンですよ

■バンプレスト■STG■3月[illegible]日■¥[illegible]



「タイムボカン」のキャラ総出演のSTG第2弾。タツノコプロ制作によるオリジナルムービーを収録。

TAC★

とりあえず、STGとしてはもはや、ゲームになってないに近いレベル。キャラゲーだからまぁいいかというと、それがまたちょっと…。ムービー以外のキャラの出し方、ステージでの演出については、前作同様のSFC並み。あのシリーズのお約束ギャグも「お約束だから、とりあえず入ってればいいだろう」的に、流れや間は関係なし。当時のタツノコ作品は、単品のギャグでではなくセンスで見せてたわけだからなぁ…

40

ゆかマン

う〜ん…。ハッキリ言って前作の方が面白かったですねぇ。なんかただ次々と出てくる理不尽に強い連中を倒すと、なんとなくどこかで見たようなギャグが流れてくる、てな感じで。「昔見たあのキャラたちが、新しい姿で現れるであろうこの先が見たい！」という感覚が起こらないんですよ。新OPとかは悪くはないんですが…。いつもとは逆に、原作が好きだった人にこそあんまりオススメできないゲームですね。えぇ

50

総評

岩崎啓眞

今回は一般性に問題のある作品が多く、オススメはなしとさせてもらった。ただ、どの作品もデキが悪いわけではないことははっきり言っておく。ではどのように選択するかになるが『ノエル』は前作が好きな人なら買っても損はない。『ナイトメア』と『DOA』の両作品も水準以上なのは間違いないので、それぞれACTが好き、もしくは格闘が好きならば、買って間違いはあるまい。ただし『ナイトメア』は相当に残酷な描写があるので、注意すること。

ウォルフ中村

打撃、防御、投げで構成されていた対戦格闘に「積極的な防御」とでもいうべきホールドを導入した『DOA』。熱い読み合いを楽しめるのがポイントだ。背後投げが用意されているのに軸をずらせない（ホールドを利用した背面取りはある）、デンジャーゾーンでしか受け身を取ることができない等、システム部分に疑問は残るが、これらは続編に期待すべき事柄だろう。私は15時間ほどプレイしたが（キャラ&コスチュームもすべて出した）、まだまだ遊び足りない。

なんでもゆうこ

『DOA』は声優さんをどうこう言うわけじゃないんだけど、やっぱ見かけは外人なのに日本語をペラペラ話すのには妙な違和感がありました（笑）。水風船のようにプルプル揺れる胸にも思わずビックリです。技が多いので、いろいろ組み合わせてオリジナルコンボを作るのも良いかもしれないですね。『ナイトメア』は敵があんまり恐くないような気がするんですが、テンポよく進められるのが良いですね。ただ、視点が見づらいのが難点。

電撃レビュアーズ

今回のPART 2で高い評価を得たのは、『プリズムコート』と『ガンダム』でした。どちらのソフトも、いわゆる「ギャルゲー」「キャラゲー」という言葉だけではくくりきれない、ゲームとしての完成度の高さが評価されたようです。また『テナントウォーズ』と『ツアーパーティー』は、どちらもボードゲーム。店舗運営や恋愛などの新要素がうまく取り入れられています。友だちを集めてワイワイ遊べば、楽しさ倍増間違いなし！でしょう。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　熱くなるテーマ

「DPSコロシアム」は、PSゲームの記録を大募集しちゃうコーナーだ。記録のレベルの高さに関係なく、自分なりにがんばってくれた申請なら、どんな報告でもOKなので、気軽にハガキを出してみよう！

今号のこの1枚



◀61号のグッズプレゼントの当選者、ねこさん（千葉県）のおハガキ。特定の人へあてたメッセージや挑戦状などのハガキも大歓迎なのだ。

【ゲーム好きを熱くさせるテーマの種類と効果を大検証!】

ゲームをするときに、「○○を達成したい！」などのテーマを決めてプレイすると、より白熱したプレイを楽しむことができる。ゲームのおもしろさを増すテーマといえば〝タイムとスコア〟が基本だけど、今回はそれ以外の様々なテーマと、それらが果たす役割について、いっしょに考えてみることにしよう。

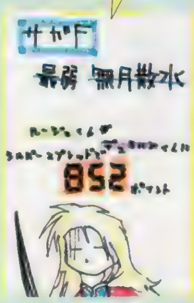
熱くなる原点1 TIME タイム
より早いタイムを競うのは、このコーナーの定番中の定番。RCGのコースレコードやACTのクリアタイムなどでおなじみだ。

熱くなる原点2 SCORE スコア
より高いスコアを競うことも、忘れちゃいけないテーマの1つ。挑戦の場も、STGを中心に様々なゲームで見い出すことができる。

こんなテーマもあり① 低さ

普通のゲームでは、より高く、より多くの数値を目指すのが基本だけど、そんな本来の目的とは逆に、より少ない数値を狙ってみるといった遊び方もある。ゲームによってはそんな遊び方にも十分な競技性が見いだせることもあって、単純に〝邪道プレイ〟だけで片づけられない申請も多い。工夫次第で同じゲームの中に今までとは違った楽しさが見つけられれば、それは十分価値ある発見といえるはず。〝低さ〟というテーマがそんな楽しみをもたらすことも、案外多いのだ。

高いだけがすべてじゃない!!



▶川馬高志さん（栃木県）による最弱攻撃力アタック。こんな競い方もアリなのだ。

こんなテーマもあり② 制約

「独自の制約を設けたら、やり込んだゲームなのに改めて熱中しちゃいました」という報告もたくさん届けられている。下の例のように、対戦格闘を特定の攻撃のみでクリアするとか、RPGでレベルをアップさせずに進める（最低レベルクリアを目指す）など、やり甲斐のある制約はアイデア次第でいくらでも考えられるのだ。興味ある人は早速チャレンジ！　楽しい報告を待っているぞ。

攻撃に制約！



▼「あすか120%スペシャル」ケロピョンセットアップでクリア（Vol.32より）。



▲「FFⅦ」で、クラウドのレベル8でのクリア報告が届いている（Vol.47より）。

レベルに制約！

こんなテーマもあり③ 瞬間



◀「ランナバウト」瞬間最高速アタック4－8km／hというHDKさん（東京都）の記録。高速ですっ飛ぶ戦車には、一瞬に懸けた彼の情熱が込められている。

その一瞬にすべてを懸けろ!

プレイ中の一瞬のスゴさに懸けるといった競い方もある。例えば、RCGで瞬間最高速度を狙う、RPGで戦闘中1回の攻撃で与えるダメージ量を競うなど、手持ちのソフトを探せば〝瞬間〟というテーマを追求できる場所はたくさん見つけられるはず。「競技性があるか（挑戦者がみんな同じ記録…というのでは、競い甲斐がない）」「記録の証明はビデオかメモリーカードで可能か」といった点がテーマ設定のポイントになる。みんなが挑戦したくなるテーマを探してみよう！

番外編 〝変則プレイヤー〟で記録を狙え!

ゲームプレイに添えるテーマは、プレイヤー自身にも設けることができる。プレイヤーサイドに工夫を凝らした申請としては、過去にも『鉄拳2』を1歳の女の子が挑戦して平八1人を倒すのに46′02、『鉄拳2』サバイバルモードでペットのハムスターにボタン操作させて10勝、『ぷよぷよ通』を片手でプレイして59,704,078点、などの楽しい報告が寄せられている。扱いは参考発表のみだけど、全国に自分のパフォーマンスを宣伝したい人や、我が子に脚光を浴びさせたいお父さんお母さんは、ぜひ挑戦してみよう。記録のレベルよりは、申請レポートが採用の決め手になる。プレイ状況の写真なども添えて、報告を聞いた人が「へぇ！」と感心できるような、ゆかいな報告を待っているぞ。

いろいろな競い方があるからゲームっておもしろい…

『DPSコロシアム』では、これまで様々な視点から、PSゲームの魅力の広がりを読者に伝えてきた。こうしてゲームを熱くさせるテーマについて駆け足で見てみると、そこに秘められた新たなおもしろさを改めて実感させられる。この記事をきっかけに、自分なりのテーマを決めてゲームをプレイする楽しさを味わってみてほしい。「DPSコロシアム」では、そんな読者を全面的にバックアップしていくぞ。キミもこのコーナーに参加して、より深くゲームを楽しんでみよう！

そして今日も新たな挑戦が始まる…

●「テイルズ オブ デスティニー」では「鬼ごっこ」「海賊ゲーム」の2種目で記録を募集中。「テイルズ」と明記し、種目と記録をハガキに書こう。●「トゥームレイダー2」では「レイラの家」のアスレチックのクリアタイムと、18面クリア後に表示されるオールクリアタイムの2種目で記録を募集中。「トゥーム2」と明記し、競った種目と記録をハガキに書こう。●「風のクロノア」ではエクストラのクリアタイムを募集中。「クロノア」と明記し、タイムをハガキに書こう。※どの種目もトップの人には編集部から連絡し、メモリーカードかビデオを送ってもらうぞ。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 アインハンダー(ノーマル・スコアアタック)

優勝 (倉)(千葉県)
スコア:95,669,390点
エンディミオンMK.Ⅱ使用

2位:西村英士(三重県)95,243,100点
アストライアーMk.Ⅰ使用
3位:ただっち(大阪府)69,621,770点
エンディミオンMk.Ⅱ使用
4位:裏山晃史(三重県)66,532,700点
5位:ハロハロ(神奈川県)57,999,540点
6位:夏目勇矢(北海道)48,862,440点
7位:新塚孝明(千葉県)21,328,550点
8位:紅遙　(福岡県)20,842,760点
10位記録…11,408,050点(参加14名)

最終発表 グラディウス外伝(2周以内のスコアアタック)

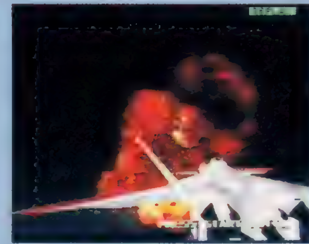
優勝 火上順貴(千葉県)
スコア:2,606,080点
HARDEST/ファルシオンβ

2位:上田格礼(大阪府)2,514,390点
3位:遠藤嘉紀(北海道)2,441,000点
4位:西村英士(三重県)2,282,280点
5位:水月翡翠(滋賀県)2,255,720点
6位:木村俊之(群馬県)2,113,120点
7位:佐藤大樹(埼玉県)2,068,490点
8位:菊川翼　(三重県)1,991,490点
9位:相沢圭　(静岡県)1,969,860点
10位:ただっち(大阪府)1,897,680点
15位記録…1,687,950点(参加19名)

特別発表 こんな記録も届いているぞ

■『FFⅦ』スノーボードゲーム中級(※小学生部門/★特Aトップ)/鈴木賢太(宮城県) 1'05''123
■『風のクロノア』エクストラステージのタイムアタック/海野淳志(石川県) 1分55秒03
■『悠久幻想曲』3月22日時点での4キャラのスキル合計数を競う/河合快尚(神奈川県) 374ポイント


▲「ときめきメモリアル」アルバムアタック(アルバムモード収録枚数を競う)で、青森の田舎者さん(青森県)が、自己の持つ日本最高記録を1枚更新する250枚の大記録を達成。


▲「エースコンバット2」の大型潜水艦追撃(HARD)のクリアタイムで、平出武志さん(長野県)がXFA-27使用で16"73を達成。彼はSu-35(HARD)でも、19"93を出している。

■『エースコンバット2』峡谷基地突破(HARD)のクリアタイム/平出武志(長野県)42''63(XFA-27使用)
■『ぷよぷよSUN決定盤』ひとりでぷよぷよ(やさしい)/柚口祐介(滋賀県) 1,940,931点(17連鎖・シルバー)
■『サイキックフォースパズル大戦』/林円夢子(東京都) 10,794,231点

▶キミもチャレンジしてみよう!◀

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録(内容は種目ごとに異なる)」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「~回目の申請です。前の記録は~です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば、使った攻略法の解説も聞かせてね。

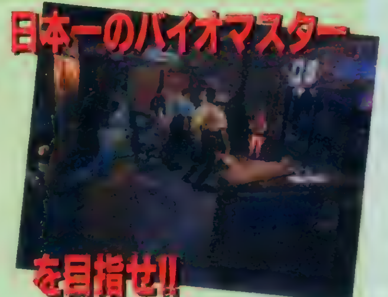
申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう(意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ)。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね(確認後に返却するぞ)。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

新登場 バイオハザード2

ルール クリア後に表示されるタイムの早さを競う。使用キャラ、使用武器の制限はなし。クリア記録はセーブできないので、記録の証拠はビデオテープで保管しておこう。

申請記録 『バイオ2』と明記して「クリアタイム/使用キャラはクレアかレオンか(表か裏かも含む)/セーブ回数」を書こう。入賞者には、後日ビデオを送ってもらうぞ。



しめ切り▶4月1日消印有効

募集中 グランツーリスモ

ルール① 「Quick Arcade」モードのタイムアタックで、「TRIAL MOUNTAIN(コース2)」のトータルタイムを競う。外車は使用禁止。ほかのコースの記録も集計作業は行うぞ。

申請記録 「GT」ルール①と明記して「トータルタイム/ラップタイム/使用車種/選択したタイプ/ネジコン使用か否か」を書こう。記録のセーブもお忘れなく。

しめ切り▶3月1日消印有効

ルール② 「GT」モードのタイムトライアルで「Grand Vally Speed Way」のトータルタイムを競う。車種、チューンナップ、セッティングは自由。スゴい記録を期待しているぞ。

申請記録 「GT」ルール②と明記して「トータルタイム/ラップタイム/使用車種/使用したコントローラ」を書こう。リプレイのセーブもお忘れなく。

しめ切り▶5月6日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう!

男子小学生 小学生(小学生以下でもOK)の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生(小学生以下でもOK)の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性(OL/主婦など)のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

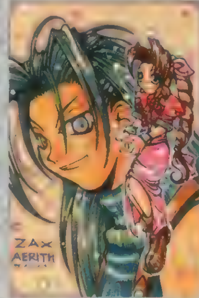
掲載予定:3月1日消印有効まで▶Vol.71で発表

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2~5位に3,000円」、599~200人で「1位に5,000円、2~3位に3,000円」、199~50人で「1~3位に500円」、49~20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11~20位、21~30位、31~50位、51~100位、101~175位、176~300位、301~500位、501~800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ(参加者19人以下の場合は賞金なし)。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」

楽しいハガキ、ハガキで楽しいあーこりゃこりゃな4C奴隷。色付きハガキでGO！



▲栃木県　東沙都美さん：ザックスとエアリスの恋は……どんな感じだったんでしょう？　イベントで見たかった気がします。



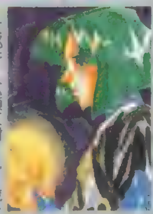
▲神奈川県　わたこいうナさん：彼女の下着ってどうなってるんでしょう？



◀北海道　TOMYさん：初めて敵で合うとハートを盗まれて困りモノです。



◀岐阜県　泉雄祈さん：アクセスとか、どうなるんでしょう？



◀京都府　広瀬正樹さん：歳をとっても人気は変わらず？



◀岩手県　飯綱さん：オーソドックスですがお話がグーです。



◀千葉県　ちったんさん：この2人、幼年期から突然成長しますよね(笑)　一気に色っぽくなるっていうか……



◀大阪府　大寿陽平さん：任務を遂行していく寡黙な殺人マシン。カッコイイです。



◀福岡県　櫻璃さん：全キャライラストって大変ですよね。あまり好きでないキャラもいたりするでしょう。



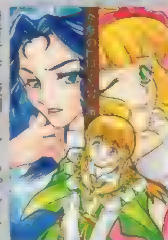
▲東京都　山師さん：実際にこんな格好で見つめられて、お側にいられたら……守るしかないですよね。やはり2人の間にあるのは愛なのでしょうか？　しかし……普通に生活するときにはこの格好はかなり大変そうです。激しく動いたら胸がはみ出したりしないんでしょうか？　ボインなだけに……ってフランス貴族な人たちはどうしてたんでしょうねぇ？　実物見たことないですし

▼東京都　バー子さん：この2人がもっと協力しあって先に進んでいくシナリオもあれば良かったのに……と思うのですが。気が早いですが、『3』に期待しましょうか？

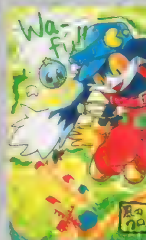




▲大阪府　成瀬祥雄さん：いい感じのパーティです。ウインクしてるニーナがスゴク良い表情です。彼らもかなり仲良さそうですよね。巻き舌の虎さんが一番人気です。



◀愛媛県　天海十流さん：どちらでもどうぞってことでしょうか？　イベントとか増えてますかねぇ？



◀岩手県　飯綱さん：ちゃんとオリジナル言語なのです。カワイイですよね



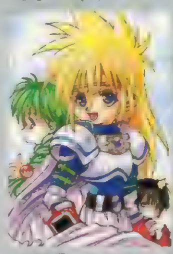
▶長野県　湖山たみさん：歌が直接的で良いですよね。彼か、マリーかチェルシーか……悩みます。



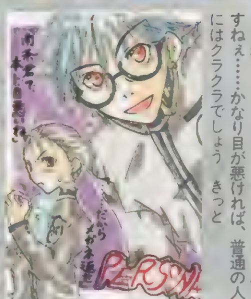
▶福岡県　ホルヲさん：ムチムチです。衣装も多いです。なんとあのミニスカ系衣装も……



◀北海道　凛音さん：なんとなく壊れてしまいそうなか弱い瞳のチェルシー。ウッドロウ様にメロメロですから。



▲宮城県　ひろひさん：ピキーン。素直になれませんよね。ルーティ。



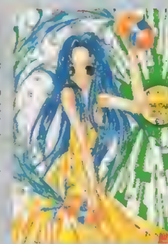
◀茨城県　水伊さん：よくかけていられますねぇ……かなり目が悪ければ、普通の人にはクラクラでしょう　きっと



◀北海道　えーるさん：髪の毛、ヤッパリイルカに見えますよね。ピチピチ跳ね跳びますし　ドルフィン！



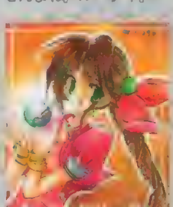
◀岡山県　のぶすけさん：RPO。いろいろやらされる職場はかえってマンネリにならないだけ楽しいのかもしれません。



▲大阪府　織瀬ユキさん：ですぅ～ですから。対戦だと中くらい？



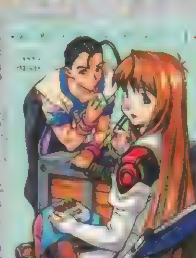
▶愛知県　麻里呼騎士団さん：どんな冒険が待っているのでしょう？　キャラの魅力を生かして欲しいですよね。



▲大阪府　葉月あおりさん：ちょっと幼いエアリスさんです



▶三重県　東本夕夜さん：血……ダラダラです。お腹はかなりやばい気がしますどうでしょう？



▶東京都　YUGさん：おぺんと中。撮影快調って感じでしょうか？　エリィって全身タイツの上に服を着てるんでしょうか？



▶大阪府　カミオさん：ヒーホーくんは怒ってますよ。きっと。マーク……タダでさえ活躍の舞台が少ないのに……



▲愛知県　しるとさん：寅年だけに　交通事故に遭いませんように。

4色奴隷 Colorのどれい



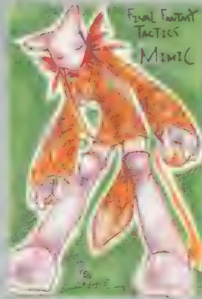
◀熊本県　つぐみさん：悩んでる彼女を救うのは……やはり愛？　でしょうか？　やはりポイントは白バラ？



▲愛媛県　むにゃんさん：頭巾です。「ＦＦＴ」いいデザインです。．？



◀神奈川県　有久翼さん：コントローラ握りすぎで腱鞘炎には注意しましょう。ゲーム多いですしね



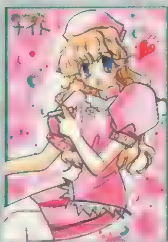
◀静岡県　珈珠りいさん：何が起こるか判らない無言のプレッシャーです。



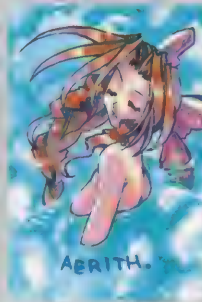
◀京都府　水玉みかんさん：レイラさん……これくらい可愛ければ……。もっと盛り上がると思うんですよね。殺したくない一心でガンバルと思うし。



▶福岡県　ホルヲさん：彼らに救いの手を差し伸べるコトが出来るのはプレイヤーしかいないのです



▲栃木県　めもるんさん：衣装は違っても看護婦さんはいいですよね。



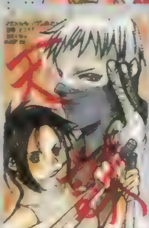
▶神奈川県　佐伯まさめさん：一見入浴シーンなんですが……。いろいろ考え始めると悲しくなるので止めましょう。



▶広島県　神華美香さん：そこまで数えていたら確実にあの世行きです。ＧＯ！



▶千葉県　ちゃっぷ2世さん：地道に可愛がっていると……。



◀千葉県　香月さん：忍者は男のロマンですから（女も可）



▲宮城県　カジサトコさん：コンパクトでカワイイ手のリクーン。ちょこんと大人しくしてそうです。

▼奈良県　藤野ケイさん：踊り子ですから。きわどくないとマズイですよ、やはり。妖艶。





▲京都府　卯月めいさん：彼女の運命もかなりもてあそばれています。本当の自分を見つけて上げて下さい。

移植化計画 出張版

移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中です。ＳＳ、アーケードなど移植して欲しいソフトがある場合は、ここあてでハガキを送って下さい！





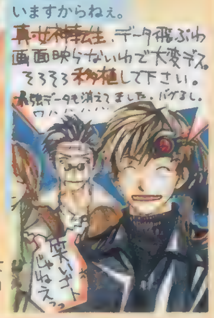
▲愛媛県　かへえさん：ここまで来たら「VI」、そして「I」「II」「III」もお願いしたいのです　特にFC版は戦闘かスピードUPするだけでもOK

◀大阪府　昭直利さん：「II」は「I」のアクセスを目指して、「III」に進化して欲しいです。「I」の移植もいいんですがコンボ気持ちいいですし。



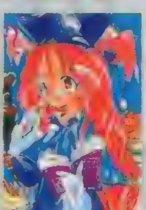
▲埼玉県　あんじさん：彼女……いつのまにかメロメロですから

▼東京都　スティーブンさん：大変です。データ消えちゃいますからねぇ。





▶大阪府　MMRさん：臨時のマネージャーさんです。

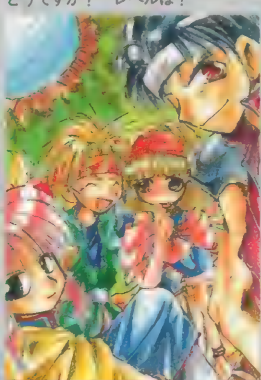


◀兵庫県　スイカレーさん：何を悩んでいるんでしょう？



▲愛知県　けぴょんさん：力強いです。筋肉かなりありますよね　彼女。スポーツ選手よりもゴツソウです。

▼大阪府　なみなみさん：タブレットは全部集めました？　レアアイテムはどうですか？　レベルは？

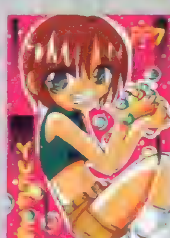




▲埼玉県　よしかづさん：当たり判定がムチャクチャになるのが弱点ですが、連続ワザは魅力ですよね。



▲三重県　カケスさん：カワイイ顔してババババン！　ゲーム自体は易しいですけど。



◀茨城県　荒華さん：原色マテリアはドロップのようです。食べちゃいそうですね。



◀大阪府　しゃくえのきさん：妹思いですから。孤児院の子供たちがまたいいです。



◀神奈川県　ユドウフさん：切り絵です。特徴はバッチリ。




PlayStation
NOT DiGITAL
PIONEER LDC
伝えたいこと、いっぱい。
Noël La neige™
Yumi Tachibana
Chisato Kadokura
Ryo Midorikawa
© 1998 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
おまたせしました!「ノエル ラ・ネージュ」好評発売中!!
初回限定版の特典
●本編がはじまるまでのビフォアストーリーを収録したオリジナルドラマCD付き(豪華ブックレット封入)
●ピクチャーディスク仕様 ●豪華スペシャルパッケージ仕様
【初回限定版 ¥8,800/通常版 ¥6,800】
ノエル ラ・ネージュ グッズ情報
●ドラマCD「ノエル ラ・ネージュ ~ランデヴー~」
3月25日発売
本編「ノエル ラ・ネージュ」のエンディングから続くアフターストーリードラマCD。3人のキャラクターによる歌とゲームのオープニング&エンディング曲も収録! 真のエンディングはこのCDでしか聞けない!?
PICW-5001/税抜価格 ¥2,600
●テレフォンカード セット(3枚組セット)
3月13日発売
税抜予価 ¥3,800
●ノエル タスク ランチャー ~千紗都だよ!~
3月13日発売
さらに多機能で、使いやすくなったランチャー機能に加え、データベースモードも搭載。「ノエル ラ・ネージュ」に関する資料を、千紗都のナビゲーションで楽しめる! オリジナルCDシングル封入!(未発表曲収録・限定)
※3人の卒業写真が当たるキャンペーン実施予定!
(詳しくは商品封入のハガキをご覧ください。)
Windows95/NT 税抜予価 ¥6,800
●'98年 B2版/A4版 カレンダー
発売中
税抜価格 各¥1,800
●ピンズコレクション ver.2.0/ver.2.1
発売中
税抜価格 各¥2,500
お問い合わせ先:パイオニアLDC(株)開発事業部 TEL 03-5721-1359

電撃 PlayQuestion

プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

あっ、という間に冬季オリンピックin長野も終わってしまいました。戦う汗が美しいように、戦わなくてもモーグルの上村愛子選手が美しいように、ボクらもゲームの世界で美しくありたい。そう考える、今日このごろです。

チョロQ3

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「2」のときにはあまり使えなかった某タイヤが、今回は驚異的にパワーアップしています。ただし、実際に走ってみないと、どのタイヤかはわかりにくいです 最終グランプリでは「さいこうのタイヤ」ではなく、そのタイヤを使ったほうが勝ちやすいでしょう すべりやすいけど、悪路でのスピードのノリが◎。 (デカイ男)

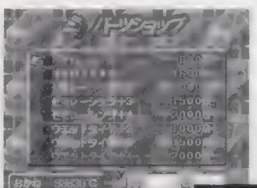
「チョロQ」シリーズは、タイヤが基本。難関コースに合わせたセッティングのコツと、謎のイベントの解き方を公開。序盤はこれでOKなのだ～。

発売中 RCG	▶¥5,800 ▶タカラ
	▶MC（1ブロック）／NC／2P対戦可

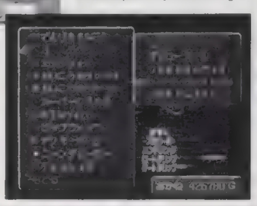
『3』を満喫するための大いなるはじめの一歩！

レース 序盤の難関4コースの攻略ポイント！

お金を稼いでマシンをチューンナップしていけば、まず間違いなく順調に勝ち進んでいける「チョロQ3」だが、右に挙げた4つのコースは、ちょっとしたポイントを知っておく必要がある。特に注目してほしいのが、チョロQキャッスル、ホテル、地下水路。この3つのコースでは、レースでの走り以前にタイヤのセッティングが問題になる。これらのコースでは、コースの概要で表示される種別とは違うタイヤを装着したほうが早く走ることができるのだ。意外な盲点だろうが、ぜひ試してみてほしい。タイヤには、グリップ力だけでなく、スピードをアップする効果もあるのだ。



▲タイヤは高価なものほどいい。このほかにも多くのタイヤがあるが、某タイヤは悪路なら最強!?

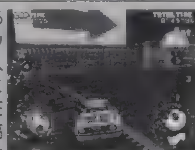


▶画面上ではグリップ力しか変化が見られないけど、路面とマッチすればスピードもUP。

チョロQキャッスル

オンロード	レーシングタイヤ

コースの途中に水面を走る部分があるので、オールラウンドタイヤを選んでしまう人がいるかもしれないが、ここはレーシングタイヤの方が圧倒的に速い。グリップ力が高ければ、城内の急コーナーはエンジンブレーキのみで曲がることができるぞ。



▲ブレーキングは必要なし。エンブレで曲がっていこう。

チョロQホテル

オンロード	レーシングタイヤ

ここもコース途中に水中を走る部分があるが、レーシングタイヤを選択しよう。さらに壁に激突したり、ひっかかったりしてストップしやすい難所も多い。地下へ入る地点は進入角に注意し、地下から出る地点ではブレーキングしてボディの方向を変えよう。

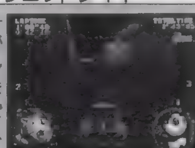


▲エンブレで曲がりながら、チョンとブレーキング。

地下水路

オフロード	ウェットタイヤ

ここは常に水面を走るコースだけに、ウェットタイヤが必須。各コーナーでは、ブレーキングするとすべってしまうので、エンジンブレーキで曲がろう。ジャンプ地点はスピードを上げ、斜めにジャンプするように。スピードが足りないと登りきれないぞ。

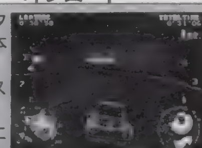


▲通路を斜めに走り抜く感じでジャンプしていこう。

チョロ砂漠

オフロード	オフロード

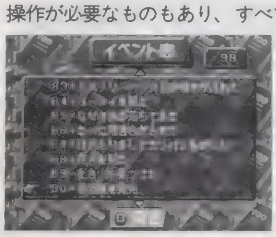
砂漠は、当然オフロードタイヤ。ここもコーナーは基本的にエンジンブレーキだが、急激にハンドルを切ると、スピンしてしまうので要注意。トンネル内のヘアピンは、エンジンブレーキで曲がり、アウトにふくれたらチョンとブレーキングすればいい。



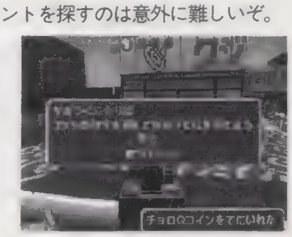
▲うまくいけばエンブレのみでもOKだったりする。

イベント シティを探索して100のイベントを探せ！

シティ内には100個のイベントが隠されているけど、すべて発見できなくてもクリアは可能になっている。でもすべて見つけたあとにクリアすると、ご褒美があるので、やはりすべて見つけて完全クリアを目指したい。このイベントは、ある地点に激突したり通過するだけで発見するものがほとんどだけど、中には特別な条件や操作が必要なものもあり、すべてのイベントを探すのは意外に難しいぞ。



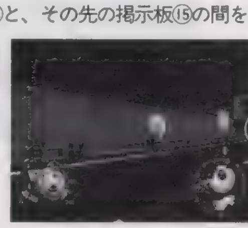
◀表内のイベントの並び方には、ちょっとした法則、というか順序があるのだ。



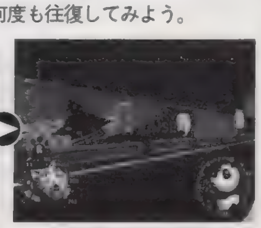
◀資金稼ぎにもってこいのタカラくじ。高額な賞金が当たることもあるので活用しよう。

◉落書きの謎を解け！（夜の街）

夜の街の掲示板⑭に書いてある「落書き禁止」のコメント。そのまま直進しても壁には何も書かれていないので不審に思った人も多いはず。実はこの壁の前を何度か通り過ぎるたびに、少しずつ落書きが描かれていくのだ。掲示板⑭と、その先の掲示板⑮の間を何度も往復してみよう。



▶最初はこんなもの。でも往復していくたびに、落書きが完成されていく。



◀落書きが完成して初めて、イベント発見（チョロQコインGET）となるのだ。

ポイント Q&A

Q：オフロードコースではスピンしやすいのですが、どうしたらいいですか？

A：はっきりいってスピンしないで走るのが、真の「チョロQ」道というものです。ハンドルを切るときはエンジンブレーキ＝アクセルオフというのが鉄則です。それでもスピンしてしまった場合は、ハンドルとアクセルから指を離し、自然に立ち直るまで待ちましょう。ボディが90度ぐらいの傾きなら、立て直しは可能です。

Blaze & Blade ～Eternal Quest～

マルチプレイがとっても楽しい『B&B』。今回は、初心者から上級者まですべての冒険者に役立つとっておきの情報を徹底的に紹介するぞ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前号に引き続いて今回も「B＆B」の冒険に役立つとっておきの情報をイッキに紹介していくぞ。また、今回の記事と、これまでに紹介した攻略記事と合わせて活用すればさらに効率よくレアアイテムを集められるハズ。友だちと協力しながらアイテムを探して、楽しい冒険ライフをエンジョイしよう。（小岩）

発売中 A・RPG	▶¥5,800 ▶T&Eソフト
	▶MC(3ブロック) ▶4P同時プレイ可

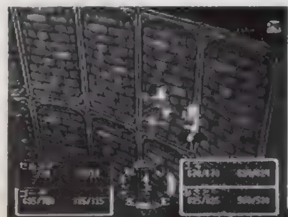
『B&B』攻略決定版！ レアアイテム入手法を大紹介!!

今回は、約400種類にも及ぶアイテムの中からピックアップ！ さらにレアアイテムが入った宝箱の場所や落としやすいモンスターなどを紹介しているので、ぜひとも参考にしてほしい。ちなみに、それぞれのアイテムは基本的に「**アイテム名**：攻撃力、または防御力：特殊効果：アイテムが入った宝箱の場所や落とすモンスター（そのモンスターがもっとも多く出現する場所、宝箱が置かれている階層）」で表記しているぞ。

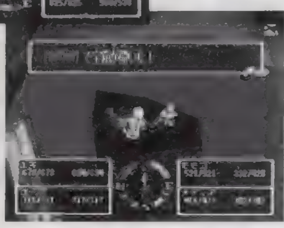
剣 ◉用途多彩な7つの剣を使いこなせ！

●**アンスウェラー**：60：MP15消費してAT＋60：ブラックナイト（古の塔、4階～5階） ●**エクスカリバー**：72：魔法生物、悪魔に対してAT＋40：封印の洞窟（第5層の宝箱） ●**ガーディアンソード**：75：POW＋20：リビングソード（古の塔、5階と浮遊塔、2階） ●**ケルビムブレード**：128：悪魔に対してAT＋60：火竜の山（ボス部屋の宝箱） ●**ミストルテイン**：110：クリティカル率＋5：火竜の山（ボス部屋の宝箱） ●**レーヴァテイン**：87：6％の確率でブレイズを発動：プラチナナイト（古の塔、最上階） ●**ヴァルムンク**：68：竜族に対してAT＋70：超越者の城（西館1階にある宝箱）

火竜の山のアイテムを入手するには、火竜を倒さなくてはいけないぞ。



▲この場所から真北に向かってジャンプして奥に進むとプラチナナイトが現れる。

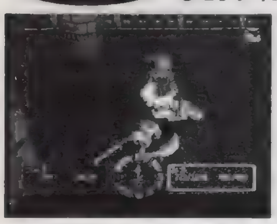


▶レッドドラゴンを倒すと手に入る『竜の鍵』を使って宝箱を開けよう。

打撃武器 ◉接近戦に欠かせない2つのメイス

●**セラフィムメイス**：104：悪魔に対してAT＋40：アンデットマスター（死者の迷宮、地下10階） ●**ガブリエル**：62：魔法使用時にMAT＋50％：宿屋（マスターの部屋の宝箱をプリーストで開ける）

アンデットマスターとの戦闘では、プリーストを連れていき、最初から高レベルの神聖魔法を使ってザコ敵を倒してしまおう。アンデットマスターは、ファイターやドワーフで接近戦に持ち込んで地道に攻撃し続ければいつかは倒せるハズ。



▲アンデットマスターは遠距離から強力な魔法で攻撃してくるぞ。ファイターなどのキャラで接近戦主体に戦おう。

短剣 ◉シーフご自慢の2本の短剣

●**ドミニオンダガー**：101：悪魔・不死族に対してAT＋60：トロール（廃坑、地底の遺跡） ●**ファブニール**：92：8％の確率でMP16消費し石化攻撃：火竜の山（ボス部屋の宝箱）

ドミニオンダガーを落とすボスのトロールを倒すには少なくともレベル120くらい必要。また、接近戦が得意なので、ウィザードやハンターを中心に攻めるのが理想的だ。一方、火竜の山のボス・レッドドラゴンの場合は、レベル300位を目安にキャラを育て、なおかつ強力な装備品を身に付けてから挑もう。



▲敵が落とした宝箱は一定時間が過ぎると消滅してしまう。敵が宝箱を落としたら、急いで取りに行こう。

杖 ◉魔力を大幅に高める2種類の杖

●**アポリオンスタッフ**：121：古の塔（最上階の隠し部屋にある宝箱） ●**バハムート**：92：攻撃時にウェイブが発動、STR＋20、INT＋40、MIN＋30、AGL＋15、CON＋25、POW＋35、LUK＋1：火竜の山（ボス部屋の宝箱）

古の塔の最上階にある隠し部屋へは、ボスのダークウィザードがいる部屋から行ける。部屋の中央、北の方角にある壁を通り抜けて進んでいくと隠し部屋に着くぞ。次に火竜の山にある鍵のかかった宝箱だが、前述でも述べたように火竜を倒すと手に入る「竜の鍵」を使えば開けることができるぞ。

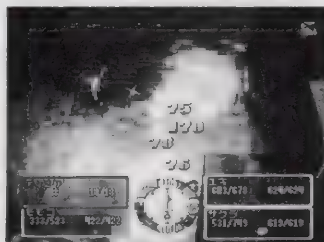


▲火竜の山の宝箱には、入手するのが困難なだけにいくつものレアアイテムが設定されているぞ。実力がついたら何度も訪れよう。

弓矢 ◉弓矢の中で最強クラスの3本

●**アルテミス**：86：MP8消費でAT＋30：サキュバス（封印の洞窟、風の城塞） ●**ヴァーチャーズアロー**：96：悪魔・竜族に対してAT＋60、AGL・CON・POW＋16、クリティカル率＋5：グリフォン（白銀の谷、魔獣の巣） ●**ラレイエアロー**：92：15％の確率でMPを12消費して石化攻撃：古の塔（最上階の隠し部屋にある宝箱）

風の城塞には、4体のサキュバスが固定キャラとして出現する部屋がある。固定キャラは、画面を切り替えるたびに出現するので、この部屋を何度も出入りしてどんどんサキュバスを倒そう。そうすれば意外と早くアイテムを落としてくれるハズ。また、サキュバスはアルテミスのほかにもおいしいアイテムをたくさん持っているので、狙ってみよう。



▶ボスの部屋を抜けて奥に進んだ部屋にラレイエアローの入った宝箱が置かれている。

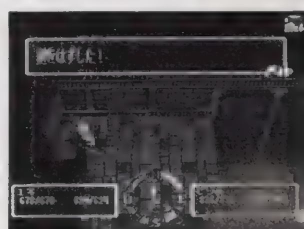


▲サキュバスが使う魔法は強力なものばかり。常に用心しないと、あっさり倒されることも…。

レイピア ◉3つのレイピアを探しだせ！

●**スローンズレイピア**：102：悪魔に対してAT＋50：ヴァンパイアロード（超越者の城、最上階） ●**ガリアンソード**：95：10％の確率で麻痺攻撃：死者の迷宮（地下5階の宝箱） ●**ヴァルキューレ**：80：STR・AGL・CON＋12、INT・MIN・POW＋8、LUK＋16、クリティカル率＋5：封印の洞窟（第5層の宝箱をエルフで開ける）

ガリアンソードを入手できる宝箱が置かれている部屋に入るには、2人で協力しないと先に進めない仕掛けを突破し、なおかつ、シーフのみ開けられる扉を通過しなければならない。注意すること！



▲ガリアンソードを入手できるかもしれない宝箱が置かれた部屋には、シーフのみ開けることが可能な扉を通り抜けなければならない。

ポイントQ&A

Q：ウィザードやプリースト、フェアリーが使える禁呪は、どうすれば覚えることができるのでしょう？ 詳しく教えてください。

A：特定のイベントをクリアと覚えられます。以下を参照してください。●宿屋：マスターの部屋のテーブルの上に置かれた本をウィザードが読むとフュージョンを修得。●遺跡の森：地下空洞へとワープする場所の真北にある隠し部屋の石碑にINTが160以上のフェアリーが触れるとサモン系の4つの魔法を修得。（次ページに続く）

斧 ◉絶大な威力を誇る2種類の斧

●**パワーズアクス**：140：悪魔に対してＡＴ＋55、ＳＴＲ＋12：ベヒーモス（遺跡の森、地底洞窟） ●**グルヴェイグ**：146：20%の確率でＭＰを８消費して石化攻撃：グリーンジャイアント（廃坑、地底の遺跡）

遺跡の森のボス・ベヒーモスは、魔法を唱えているときに大きなスキが生じる。この瞬間を見逃さず、地道にダメージを与えればこちらは最小限のダメージで倒すことができるぞ。攻撃力が異常に高いグリーンジャイアントとの戦闘では、できる限り接近戦を避けること。ハンターの弓矢やウィザードの魔法を使って遠距離から攻撃するのが賢い戦法だ。


▲ベヒーモスと戦う前に近場のセーブポイントでセーブしてお目当てのアイテムを落とすまで何度もやり直そう。

ロッド ◉妖精の力を高める4つのロッド

●**アルケミスロッド**：82：攻撃時の経験値２倍：ダークウィザード（古の塔、最上階） ●**イシュタルロッド**：62：不死族に対してＡＴ＋40：古の塔（クリスタルメイズにある宝箱） ●**ユニコーン**：82：ＭＰ回復量＋２、クリティカル率＋２：アイスサラマンダー（封印の洞窟、氷の洞窟） ●**エンジェルロッド**：99：悪魔に対してＡＴ＋40：古の塔（最上階にある隠し部屋の中にある宝箱）


▲ダークウィザードを壁際で倒してしまうと宝が穴に落ちてしまう可能性があるので、部屋の中央に引きつけて戦うように心がけよう。

アルケミスロッドを持っているダークウィザードは、魔法にさえ注意すれば苦戦する相手ではない。ファイターやドワーフを先頭に攻撃力の高いキャラで接近戦を挑めば簡単に倒せるぞ。また、周りのシャドーデーモンは、攻撃力が高くやっかいな敵なので、最初に倒しておくこと。ちなみにイシュタルロッドは、クリスタルメイズの３層目、西側に置かれている宝箱に入っているのだ。

鎧 ◉屈強な戦士の必需品を2種類紹介

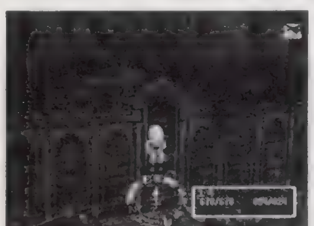
●**デーモンメイル**：40：倒した敵の数の５%分ＤＥＦが上昇、ＰＯＷ＋25：デュラハン（死者の迷宮、地下５階）、ブラックデュラハン（死者の迷宮、地下５階） ●**パワーズアーマー**：110：邪・火属性ダメージ減少、ＳＴＲ＋32、ＣＯＮ＋48、ＬＵＫ＋16：イフリート（封印の洞窟、魔神殿）

デュラハンとブラックデュラハンには、プリーストが使う神聖魔法が効果的。ターンアンデットなどの魔法で敵の動きを止めて、そのスキにどんどん攻撃すればあっという間に倒せる。また、イフリートに関しては次ページのボス攻略を参考にしてほしい。


▲デーモンメイルとパワーズアーマーを装備すれば大幅に戦力ＵＰ！ ぜひとも入手しておきたいところだ。

ガード ◉全3種類。機動性重視の軽量防具

●**ヴァーチャーズガード**：122：邪・火属性ダメージ軽減：デーモンロード（封印の洞窟、魔神殿） ●**エレメンタルガード**：97：火・水・地・風属性ダメージ軽減：アイスサラマンダー（封印の洞窟、氷の洞窟） ●**ソルガード**：85：ＨＰ自動回復（中）：古代の遺跡（隠し部屋にある宝箱）、宿屋（マスターの部屋にある宝箱）

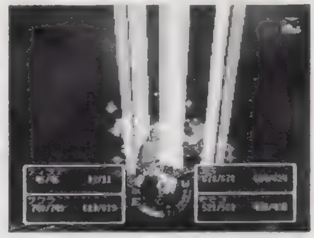

▲この壁に向かってジャンプすれば隠し部屋に入れるぞ。中にはメタルボールの集団がいるのでくれぐれも注意すること。

古代の遺跡にある隠し部屋へは、地上部分の下の層で模様の違う壁をすり抜ければ入れるぞ。また、マスターの部屋には、封印の洞窟で賢者の門を通過した経験のあるキャラでマスターに話しかけるともらえる鍵を使えば入れるぞ。

ローブ ◉特別な魔力を秘めた2つのローブ

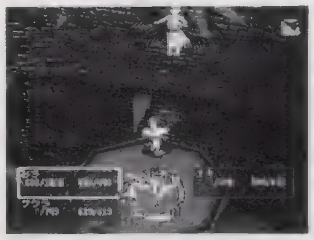
●**スローンズローブ**：130：邪・火・水・地・風属性ダメージを軽減、STR・AGL・CON＋24、INT・MIN・POW・LUK＋32：ダークエンジェル（封印の洞窟、魔神殿） ●**デーモンローブ**：28：倒した敵の数の５%分DEF上昇：ヴァンパイアロード（超越者の城、最上階）、デーモンロード（封印の洞窟、魔神殿）

ヴァンパイアロードは、毒、麻痺攻撃が非常にやっかい。ステータス異常を無効化する装飾品を装備するか、プリーストをパーティに入れておこう。


▲ダークエンジェルなどのボスとは連戦になるので、近くの回復ポイントとセーブポイントを利用して体勢を整えてから挑もう。

盾 ◉直接攻撃を防御する2種類を紹介

●**セラフィムシールド**：38：ＨＰ・ＭＰ自動回復(小)、ＬＵＫ＋16：ダークエンジェル（封印の洞窟、魔神殿） ●**ルシファーシールド**：40：攻撃防御時にＭＰ12消費でダークウェイブ発動、ＰＯＷ＋14：ダークエンジェル（封印の洞窟、魔神殿）


▲ダークエンジェルに勝てる実力が付いたら、セラフィムシールドとルシファーシールドを手に入れるまで何度でも戦いを挑もう。

セラフィムシールドとルシファーシールドは、ダークエンジェルしか落とさないというかなり貴重で強力な盾だ。これは絶対手に入れておきたい！ ダークエンジェルに関しては次ページのボス攻略を参照のこと。

装飾品 ◉12種類のオススメ装飾品

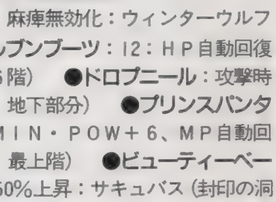
●**ウィンターケープ**：６：麻痺無効化：ウィンターウルフ（白銀の谷）、スノーベア（白銀の谷） ●**エルブンブーツ**：12：ＨＰ自動回復（小）：ダークエルフ（古の塔、地下２階、６階） ●**ドロプニール**：攻撃時の経験値２倍：メタルスライム（古代の遺跡、地下部分） ●**プリンスパンタクル**：魔法詠唱時間を１／４短縮、ＩＮＴ・ＭＩＮ・ＰＯＷ＋６、ＭＰ自動回復量＋２：ヴァンパイアロード（超越者の城、最上階） ●**ビューティーベール**：プリースト魔法使用時にＭＡＴ・ＭＩＮ50%上昇：サキュバス（封印の洞窟、風の城塞） ●**ヒールタリスマン**：ＨＰ自動回復（大）：トロール（廃坑、地底の遺跡） ●**フィロソハーリング**：受けたダメージの１／８分ＭＰ回復：ドラゴンゾンビ（封印の洞窟、第５層） ●**ブリシングネックレス**：ＨＰ・ＭＰ自動回復（中）：ゴーゴン（封印の洞窟、魔神殿） ●**プレディクションプレート**：精神状態異常無効化：ヴァンパイアロード（超越者の城、最上階） ●**ミスティックベール**：フェアリー魔法使用時にＭＡＴ・ＭＩＮ50%分上昇：サキュバス（封印の洞窟、風の城塞）●**ソルクラウン**：ＭＰ消費50%減少：死者の迷宮、地下９階の宝箱 ●**ハンティングキャップ**：混乱無効化、ＭＩＮ・ＡＧＬ＋８、クリティカル率＋１、混乱無効化：遺跡の森（木こりの小屋の北東にある隠しマップの宝箱）

以上がオススメの装飾品。集めるのは大変だが、どれも効果バツグンのおいしいモノばかり。できるだけ早めに手に入れて、冒険を楽に進めよう。ちなみに装飾品の中には、攻撃力や防御力のステータスが存在しないモノがある。そのようなアイテムは、ステータス部分をカットして表記してあるぞ。

ペン ◉魔法使いの強い味方を2種類紹介

●**フェザーペン**：魔法修得率上昇：ヴァンパイア（超越者の城、西館３階、本館）、レッサーヴァンパイア（超越者の城：西館１階～３階、本館） ●**ブラッドペン**：魔法修得率上昇：ヴァンパイア（超越者の城、西館３階、本館）、レッサーヴァンパイア（超越者の城、西館３階、本館）

どちらのアイテムもヴァンパイア、レッサーヴァンパイアが落とすので、西館３階あたりを探索しつつ集めるのが効率がよい。


▲アイテムの中身を見て「～ペン」であればウィザードやプリーストに優先的に取らせてあげよう。

Blaze & Blade

ポイントQ&A

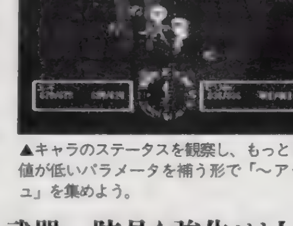
(前ページの続き)●古の塔：最上階の端から真北の壁に向かってジャンプして、奥に進んだ部屋にある本棚にＩＮＴが220以上のウィザードで触れるとメテオスマッシュ、ＩＮＴが210以上のプリーストが触れるとコールエンジェルを修得。●死者の迷宮：地下10階にある石碑にＩＮＴが240以上あるウィザードが触れるとカオスフレアを修得。●湖上の遺跡：クラーケンがいる部屋の石碑にＩＮＴが190以上のプリーストで触れるとリインカーネーションを修得。……とこんな具合です。

ディスティニーコイン ◉運がよくなる不思議なコイン

宿屋の2階にいる〝引退騎士〟は、ディスティニーコインを持っていくとレアアイテムに交換してくれる。交換してくれるアイテムは以下の通り。なお、カッコ内は「交換に必要なコインの枚数：もらえるクラス」だ。●ナイトガントレット（3枚：ファイター、ドワーフ） ●パワーグローブ（3枚：エルフ、シーフ、ハンター、ウィザード、プリースト、フェアリー） ●ダークガード（38枚：エルフ、シーフ、ハンター） ●エルダーローブ（38枚：ウィザード、プリースト、フェアリー） ●ミラージュアーマー（38枚：ファイター、ドワーフ） ●ガーディアンアーマー（78枚：ファイター、ドワーフ） ●エレメンタルガード（78枚：エルフ、シーフ、ハンター） ●ガーディアンローブ（78枚：ウィザード、プリースト、フェアリー） ●フェンリル（99枚：ファイター） ●フリーズアクス（99枚：ドワーフ） ●カオスレイピア（99枚：エルフ） ●ナゲルリング（99枚：シーフ） ●ファルコンアロー（99枚：ハンター） ●クリスタルスタッフ（99枚：ウィザード） ●ウィッシュメイス（99枚：プリースト） ●ユニコーン（99枚：フェアリー）

アッシュ ◉全6種類のアッシュを集めよう！

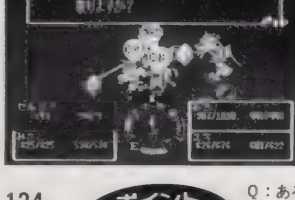
●グリーンアッシュ：ＣＯＮが１～6上昇：ヘルオーガー（封印の洞窟、風の城塞） ●グレイアッシュ：ＡＧＬが１～6上昇：ゾンビ（死者の迷宮、地下１階～地下３階） ●ホワイトアッシュ：ＭＩＮが１～6上昇：スケルトン（死者の迷宮、地下１階～地下３階） ●ブルーアッシュ：ＩＮＴが１～6上昇：マミー（死者の迷宮、地下６～７階、地下９階） ●ブラックアッシュ：ＰＯＷが１～6上昇：レイス（死者の迷宮、聖水浄化室、地下6階） ●レッドアッシュ：ＳＴＲが１～6上昇：グール（死者の迷宮、地下１階～地下３階、地下５階）ブラッドスケルトン（死者の迷宮、聖水浄化室、地下５階） 以上が「～アッシュ」を落としやすいモンスターとなる。また、モンスターが出現する場所について補足しておこう。まず、ホワイトアッシュを落とすスケルトンは、死者の迷宮の聖水浄化室に続く階段がある部屋に固定キャラとして出現するので、何度も画面を切り替えてバシバシ倒そう。次にブルーアッシュについてだが、死者の迷宮の地下6階で落とし穴に落ちると6体のマミーが出現する。この場所を何度も往復すれば簡単に手に入るぞ。たくさん集めてキャラをより強く育て上げよう。

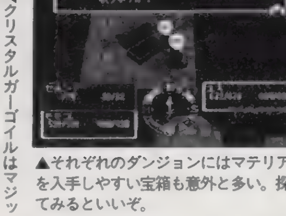

▲キャラのステータスを観察し、もっとも数値が低いパラメータを補う形で「～アッシュ」を集めよう。

マテリアル ◉全9種類。武器、防具を強化せよ！

●アースマテリアル：武器、防具の地属性を１～３強化：デザートリザード（遺跡の森、流砂の谷） ●イビルマテリアル：武器、防具の邪属性を１～３強化：スピリットボール（廃坑、地下６階～地下９階、地底の遺跡） ●ウィンドマテリアル：武器、防具の風属性を１～３強化：ストーカー（古の塔、４階～５階） ●ウォーターマテリアル：武器、防具の水属性を１～３強化：ケイブシザー（廃坑、地下６階～地下７階） ●ダークマテリアル：武器、防具の闇属性を１～３強化：キマイラ（超越者の城、西館３階） ●フレイムマテリアル：武器、防具の火属性を１～３強化：レッドスライム（死者の迷宮、聖水浄化室、地下６階） ●マジックマテリアル：武器、防具の数値を１～３強化：クリスタルガーゴイル（古の塔、クリスタルメイズ） ●ライトマテリアル：武器、鎧の光属性を１～３強化：イエロースライム（死者の迷宮、地下９階）、ウィルオーウィスプ（遺跡の森、遺跡島、崖道） ●ホーリーマテリアル：武器、鎧の聖属性を１～３強化：ディスティニーコインと交換

以上が各マテリアルを落としやすいモンスター。たくさん集めて可能な限り強化だ。


◀クリスタルガーゴイルはマジックマテリアルしか持っていない。もっとも入手しやすい敵だ。

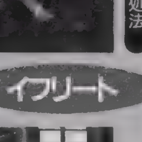

▲それぞれのダンジョンにはマテリアルを入手しやすい宝箱も意外と多い。探してみるといいぞ。

ラストダンジョン「封印の洞窟」に出現する5体のボスの詳細なデータを大公開！

ここでは、ラストダンジョンに出現する５体のボスの特徴、所持アイテムを始め、有効な戦い方を詳しく紹介していくぞ。これからラストダンジョンに向かう人はもちろん、そうでない人もしっかりチェックしておいてほしい。また、これらのボスが落とすアイテムはレアなものが多いので、何度も倒してレアアイテムをゲットしよう！

ケルベロス

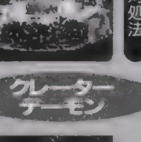
種族	幻獣	LV	200	HP	2,100
入手アイテム	ファングアクス、マインドローブ、グレイアッシュ、フレイムシールド、ドロプニール、フェンリル				



対処法　まず、ケルベロスが繰り出す強力な魔法と毒攻撃を避けるため、できるだけ距離をおいて正面に立たないように心がけよう。この点に注意しておけば大ダメージを受けることはないぞ。あとは、ケルベロスが突進したあとにできる硬直時間を狙って１、２回攻撃し、再び離れるという行動を繰り返せば勝てるハズ。

イフリート

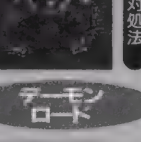
種族	精霊	LV	212	HP	2,400
入手アイテム	フレイムマテリアル、エレメンタルオーブ、エレメンタルガード、レヴァティン、デビルアクス、トールハンマー、パワーズアーマー				



対処法　このボスは、正面にしか攻撃する手段を持っていないので、常に背後を取る形で戦えば簡単に倒すことが可能。背後に回り込むタイミングとしては、魔法の詠唱途中などがベストだ。うまく回り込めたら、あとはひたすら攻撃してイッキに勝負を決めよう。また、このボスには水属性の武器や魔法が有効だぞ。

クレーターデーモン

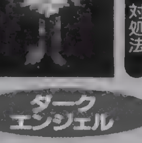
種族	悪魔	LV	218	HP	2,300
入手アイテム	デビルホーン、イビルオーブ、パンドラボックス、イビルマテリアル、ルシファーウィング、サタンリング				



対処法　ボスとの戦いでは、毒、麻痺攻撃がやっかいなうえに、足場が狭いため避けることは不可能に近い。ここは事前に毒、麻痺攻撃を無効化する防具を装備しておくと戦闘がグッと楽になるぞ。あと、このボスは飛行型なので、遠距離攻撃が可能なハンターやウィザードを中心に攻撃すれば戦闘を有利に展開できる。

デーモンロード

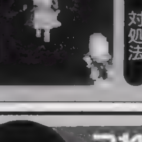
種族	悪魔	LV	235	HP	2,763
入手アイテム	パワーガントレット、デモンローブ、ハーミットリング、ソロモンズリング、デスマカレイド、ヴァーチャーズガード				



対処法　デーモンロードが使う禁呪「カオスフレア」が超強力。しかし、この魔法は、発動するまでの詠唱時間が非常に長いので、一気に攻める絶好のチャンスともいえる。ボスが詠唱を始めたらすばやく近づいて２、３度攻撃。そして、魔法が発動する前に遠くに逃げよう。これを何度も繰り返していればラクに倒せるぞ。

ダークエンジェル

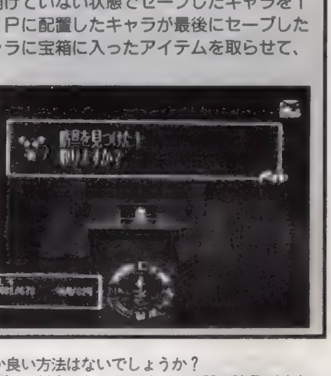
種族	天使	LV	238	HP	2,391
入手アイテム	ドミニオンフェザー、デスシックル、ファントムローブ、ルシファーウィング、セラフィムウィング、ルシファーシールド、セラフィムシールド、スローンズローブ				



対処法　まず、このボスが使う眠りの歌を防ぐために睡眠攻撃を無効化する装飾品を装備しよう。持っていない場合は、眠りの歌を歌い始めた瞬間に穴に落ちれば回避できるぞ。また、魔法が強力なので、詠唱を始めたらできるだけボスから離れること。以上の点に細心の注意を払って全力で戦えば倒せるハズ！

CHECK これら5のレアアイテムをゲットするためのテクニック集

ここでは今回紹介したレアアイテムを効率よく入手するための秘訣を１つの例を元に説明していこう。まず、宝箱を開けていない状態でセーブしたキャラを１Ｐに配置し、冒険を始めよう（このゲームは１Ｐに配置したキャラが最後にセーブした場所、状態から始まる）。そして、もう片方のキャラに宝箱に入ったアイテムを取らせて、このキャラのみセーブする。そして、再び宝箱を開けずにセーブしたキャラを１Ｐに配置して冒険を再開すると、もう１度宝箱の中からアイテムを入手できるのだ。この方法を使えば何度もダンジョンを探索しながらアイテムを探すという手間も省けて非常に楽。それに、この方法を繰り返すだけで宝を取り放題なのも魅力的だ。ぜひとも、この方法を試してみてお目当てのレアアイテムをゲットしてほしい！


▶隠し部屋やダンジョンの最深部にある宝箱の中にレアアイテムが入っている可能性が高い。

ポイントQ&A

Q：ある程度レベルは上がって強くなったのですが、使える武器や防具がなかなか手に入らず装備が整いません。なにか良い方法はないでしょうか？
A：そんなときは、火竜の山にある２つの宝箱から手に入る装備品がオススメ。この２つの宝箱は、開けたキャラ（職業）に対応したかなり強めの武器と防具が確実に手に入るので、装備をととのえるのに最適です。ちなみに火竜の山へは、ストーリー中盤以降に宿屋の〝凄腕ファイター〟に話しかければ行けるようになりますよ。



ポイント Q&A

Q：記事の通りに宝箱を調べてみましたが、アイテムが手に入りませんでした。どういうことでしょう？

A：宝箱には、それぞれ8種類のアイテムが設定されていて、宝箱を開けたときに、その内の1つがランダムで出現します。つまり、冒険のたびに同じ宝箱を調べればいずれレアアイテムが手に入るということです。また、宝箱を開ける直前のデータを何度もロードして宝箱を調べるのが効率が良いので、試してみてください。

ウィザードリィ リルガミン サーガ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

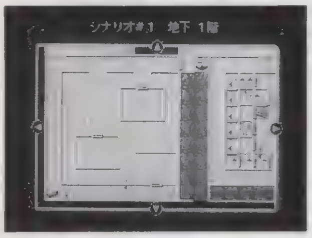
『ウィザードリィ』タイプの……と形容されるほど知名度の高い、いわゆる地下迷宮探索型の古典的ゲームである本作品。キャラの成長とアイテム集めに重点をおいたシンプルなシステムは、多くのプレイヤーを魅了する。事実、その毒気にあたった私は、原稿を忘却の箱にしまいつつ村正を求めて迷宮に旅立つのであった。(@まゆ)

今回は『ウィザードリィ』初心者を対象にダンジョン探索の金科玉条を伝授する！ ヘビーユーザーも納得のアイテム完全リスト同時掲載!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ローカス／ソリトンソフトウェア
	▶MC（3ブロック）

シナリオ1「狂王の試練城」を徹底的に攻略するぞ！

シナリオⅠ～3のカップリングでPSに移植された、元祖RPG「ウィザードリィ」。Ⅰ作目が発売されてからずいぶんたつので、今では「ウィズ」未経験の読者も多いだろう。そこで、入門講座として迷宮探索の基本とシナリオⅠのボス、ワードナを倒すまでの道のりを紹介する。効果的なレベルアップなどのテクも盛り込んでいくので、往年のプレイヤーも昔を思い出しながら読んでほしい。注意点は、このゲームの目的がボスを倒すことだけではないということだ。ボス打倒も1つの終着点ではあるが、その先にあるキャラの育成、アイテム集めといった部分に本質が隠されている。当記事はその本質に迫るうえでの指針として捉えてほしい。



◀オートマッピング機能により、全てのマップを踏破するという楽しみも増えた。

なお、下にクリアまでのチャートを掲載しているが、これはあくまで目安として考えてもらいたい。極端な話、BⅠでレベルを上げておけば、魔術師の呪文で一気にB9まで行くことも可能なのだ。

1◉キャラ作成とパーティ編成にこだわりを持つ

パーティ編成のとき、初心者ほどバリエーションに富んだ職業編成をしたがる。だが、初期段階で司教（全ての魔法を覚えるのにL30弱必要）など選ぼうものなら成長の遅さに涙するだろう。エリートクラスには転職で、と割り切って基本クラスのキャラ作成、編成を行うのがコツ。下の表が、選択できる職業と能力値の関係をまとめたものなので、キャラ作成時の参考にしてほしい。初心者にオススメの編成は、前列を戦士・戦士・僧侶の3人で固め、後列が盗賊、続いて魔術師2名を並べるというもの。これがもっとも基本的かつ有効で、ゲームの基礎である戦闘、魔法、ワナはずしをムラなく実行することができるぞ。

職業／性格	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運
戦士／G·N·E	11	—	—	—	—	—
魔術師／G·N·E	—	11	—	—	—	—
僧侶／G·E	—	—	11	—	—	—
盗賊／N·E	—	—	—	—	11	—
司教／G·E	—	12	12	—	—	—
侍／G·N	15	11	10	14	10	—
君主／G	15	12	12	15	14	15
忍者／E	17	17	17	17	17	17

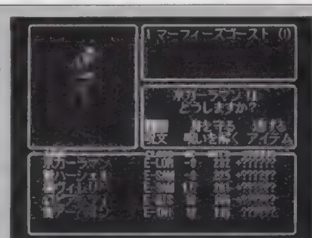
完全チャート クリアまでの道のり

- パーティ編成
- ダンジョンへ潜入
- B1にて重要アイテムを入手
  - 銅の鍵（無条件）
  - 銀の鍵（無条件）
- B2にて重要アイテムを入手
  - カエルの像（銅の鍵が必要）
  - クマの像（銀の鍵が必要）
  - 金の鍵（2つの像が必要）
- エレベーターよりB4へ
- 迷宮コントロールセンターを通過し配備センターへ
  - 金の鍵が必要
- ブルーリボン入手
- エレベーターよりB9へ
  - ブルーリボンが必要
- B9のシュートよりB10へ
- B10にてワードナと対決
  - ワードナの護符入手（無条件）
- そのまま城へと帰還
- 称号と経験値、金を入手しクリア！
  - 以後、称号を得たパーティのメンバーはワードナとは出会えない

序盤戦(B1～B3) 重要アイテムを集め、キャラを育てよう

序盤戦ですべきことは重要アイテムを集めることだ。しかし、ステータスを見ての通り、キャラのHPはかなり低いので、まずは地道なレベルアップに専念しよう。回復系呪文〝ディオス〟と魔術師の〝カティノ〟の残り回数に注意し、危なくなったらムリせず城へ戻ることが重要だ。なお、HPの回復は高い宿泊費を払わずとも、僧侶1人が馬小屋に泊まってMPを回復し、呪文を唱えればよい。こうすればその分、ほかのメンバーの若さ（つまり生命力）を保っていられるのだ。

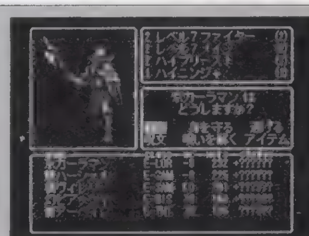
パーティ構成員のレベルが5をこえたら、アイテム集めを開始しよう。レベル5というのはキャラの成長過程において、1つの節目になるレベルだ。魔術師ならグループ対象の攻撃魔法を覚える頃だし、戦士の場合は攻撃回数が2回に増える。B2以降には、僧侶が毒消しの呪文を覚えてから降りる方が安全である。



▲BⅠ南西の、怪し気な小部屋に潜んでいるマーフィーズゴースト。4450ポイントという高い経験値を持つ、まさにオイシイ敵だ。

中盤戦(B4～B8) B4でブルーリボンを入手したら用はない

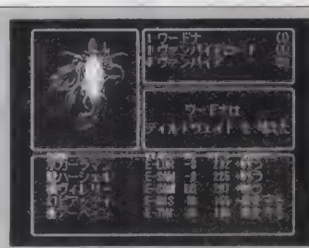
後半へのチェックポイント、迷宮コントロールセンターがあるのが地下4階。このコントロールセンターを襲撃して、ブルーリボンを入手することが、この階の最大の目的だ。ブルーリボンは、B5以下に一気に下るエレベーターに乗るための必須アイテムなので、必ず手に入れておくこと。コントロールセンターは、B1のダークゾーンにあるエレベーターからB4に降り、そのまま廊下を北に進む。そして、目前にある立入禁止の扉を開け、通路を右に移動した先にある。コントロールセンター内の敵は、高レベルの魔術師や忍者など。敵の先制攻撃により剣を交えることなく全滅、という可能性もあるほど手強いぞ。ここで活躍するのが魔術師の〝マカニト〟という呪文。これを使えば、敵の約半数を消し去ることができるのだ。残りの敵を倒しブルーリボンを入手したら、迷わずB9へ降りてしまうのが得策。


▲コントロールセンターの敵が持つ宝箱の中に〝死の指輪〟がある。鑑定せずに捨ててしまうとアイテム博物館にストックされないぞ。

終盤戦(B9～B10) レアアイテムを集め、ワードナを打倒せよ

エレベーターで降りられる最下層、地下9階であるが、B10へのシュートが数歩先にあるため、探索は事実上は無意味である。もちろんB10では出現しないモンスターもいるので、博物館を完璧にしたいのなら、この階の探索に励むのも否定はしない。だが、B10でレベルを上げレアアイテムを集めてからでも遅くはないだろう。それほどまでに、B10では魅力的なアイテムや高経験値のモンスターが出現するのだ。

ここでラクにレベルを上げられるテクニックを紹介するぞ。B10に出現するグレーターデーモンと遭遇したら、まず魔術師系呪文〝ハマン〟を唱えモンスターを黙らせる（本来この悪魔は強力な魔術と高い経験値で知られ、仲間を呼ぶ能力を持つ）。あとはひたすら仲間を呼ばせては倒すという単純なものだ。しかし、効果は絶大で一挙に数100万ポイントの経験値を得ることも可能だ。


▲ワードナは最強の攻撃呪文〝ティルトウェイト〟を高確率で唱えてくる。この決戦に勝利するには、かなりのHPが必要だ。

ポイントQ&A

Q：パソコン版の「ウィズ」では、戦闘終了時や街での行動のたびにオートセーブされていたけど、PS版ではどうなっているの？

A：メモリーカードへのオートセーブは行っていないので、自分の意志でデータセーブできます。例えばパーティが全滅した場合、即座にリセットボタンを押す必要はなく、メニューを開いてセーブせずに中断を実行しデータをロードすれば前回のセーブ地点に戻れます。

2◉魔法の効果的な使用法をマスターしよう

メイジ系呪文

低レベルで役に立つ〝カティノ〟と一度に複数の敵にダメージを与えることが可能な〝マハリト〟。おそらく序盤はこの２つでこと足りるだろう。中盤以降は〝ラハリト〟〝マダルト〟あたりの攻撃呪文が有効だが、ジャイアントのような巨大な敵は〝ラカニト〟で窒息させるのもよい。しかし、最終的には〝ティルトウェイト〟だ。とにかくこの威力はすさまじく、ほとんどの敵はこれで倒せるはず。何かと便利な〝マラー〟は位置確認の呪文〝デュマピック〟との併用で効果を発揮し、いかなる場所からでも城へテレポートすることができるのだ。

プリースト系呪文

よくお世話になるのが〝ディオス〟〝ディアル〟〝ディアルマ〟〝マディ〟の回復呪文。術者のレベルに合わせて使いこなしていこう。また治療系の呪文もよく使う。麻痺を治す〝ディアルコ〟、毒を消す〝ラテュモフィス〟、石化した体を元にもどす〝マディ〟、そして死者さえも復活させる〝ディ〟、灰からの再生も可能な〝カドルト〟だ。このほか、宝箱に仕掛けられたワナを見抜く〝カルフォ〟や敵の呪文を封じる〝モンティノ〟なども頻繁に使うがどちらも同じレベルなので使い過ぎには注意。全てを効率的に使用することが、僧侶の若さを保つ秘訣となるぞ。

3◉宝箱を開ける前にすべきことは何？

まずは宝箱に設置されたワナを調べることから始まる。カルフォの呪文で調査する方法もあるが、完璧な結果が得られる訳ではないし(成功率95%)、なにより回数に制限がある。そこで盗賊の出番。戦闘ではまるで役に立たないが、宝箱にかけてはまさにスペシャリストの盗賊だけに、あらゆるワナに対応できるのだ。ワナの種類に関しては右表を参照してほしい。特に注意すべきはテレポーターで、パーティ全員が石の中へ送られて死亡というパターン。対処法はこまめにセーブをすることと、調べた結果「ワナはなし」でも、とりあえずテレポーターで解除してみるといった配慮が必要だ。ちなみに忍者でも調査、ワナ解除は可能だが、多少成功率が低下してしまう。

ワナ名称	効果
毒針	ワナ解除者に毒の効果。毒は城への帰還で自動回復
ガス爆弾	パーティ全員に毒の効果
石弓の矢	ワナ解除者に石化の効果
爆弾	パーティ全体に爆風によるダメージ効果
スタナー	ワナ解除者に麻痺の効果
テレポーター	パーティ全体にランダムな場所へのテレポート効果
メイジブラスター	魔術師・司教・侍にダメージ及び麻痺等の付加効果
プリーストブラスター	僧侶・司教・君主にダメージ及び麻痺等の付加効果
警報	警報により新たな敵が出現。逃げても追ってくる

シナリオ1・完全アイテムリスト

全100種類からなるアイテムの中には、ボルタック商店では売っていない貴重なアイテムが数多く存在する。それが魔力を秘めたものとなればなおさら稀少価値が高い。また、魔力を持ったアイテムの多くは、パーティに強力な力を与えてくれたり、呪いによって冒険者を苦しませたりとさまざまな効果を持っているので、効果を完全に把握してから使用することが大切となる。

種別	アイテム名／不確定名	ダメージ	AC	職業制限	価格	効果
武器	ショートソード／剣	1～6	0	FTSL	15	
武器	ショートシード+1／剣	2～7	0	FTSLN	15000	
武器	ショートソード+2／剣	3～8	0	FTSLN	4000	
武器	ショートソード−1／剣	1～6	0	FTSLN	1000	呪いあり
武器	ショートソード−2／剣	1～6	0	FTSLN	8000	呪いあり
武器	ロングソード／剣	1～8	0	FS	25	
武器	ロングソード+1／剣	2～9	0	FSLN	10000	
武器	ロングソード+2／剣	3～12	0	FSLN	4000	
武器	ロングソード−1／剣	1～8	0	FSLN	1000	呪いあり
武器	ドラゴンスレイヤー／剣	2～11	0	FSLN	10000	対ドラゴン効果増
武器	ワースレイヤー／剣	2～11	0	FSLN	10000	対獣人効果増
武器	メイジマッシャー／剣	2～72	0	FTSLN	10000	対魔術師効果増
武器	悪の短剣＋３／剣	1～6	0	FTSLN	50000	
武器	悪の剣＋３／剣	4～13	0	FSLN	50000	
武器	カシナートの剣／剣	10～12	0	FSLN	15000	
武器	村正／剣	10～50	0	S	1000000	力＋１→壊れる(50%)
武器	手裏剣／星型の物体	11～15	0	N	50000	HP+1→壊れる(50%)
武器	ダガー／短刀	1～4	0	FMTSLN	5	
武器	ダガー＋２／短刀	3～6	0	FMTSLN	8000	
武器	早業の短刀／短刀	1～4	＋３	MN	30000	
武器	盗賊の短刀／短刀	1～6	0	TN	50000	忍者になる→壊れる(100%)
武器	杖／杖	1～5	0	全てのクラス	10	
武器	杖＋２／杖	3～6	0	全てのクラス	2500	
武器	杖−２／杖	1～4	0	全てのクラス	8000	呪いあり
武器	モンティノの杖／杖	2～6	0	全てのクラス	15000	モンティノ→壊れる(10%)
武器	モグレフの杖／杖	1～6	0	MB	3000	モグレフ→壊れる(100%)
武器	フレイル／杖	1～7	0	FPSLN	150	
武器	メイス／杖	2～6	0	FPBSLN	30	
武器	メイス＋１／杖	3～9	0	FPBSLN	12500	
武器	メイス＋２／杖	3～10	0	FPBSLN	4000	
武器	メイス−１／杖	2～6	0	FPBSLN	1000	呪いあり
武器	メイス−２／杖	1～8	0	FPBSLN	8000	呪いあり
武器	毒のメイス／杖	1～8	0	FPBSLN	10000	耐性毒／防御効果昆虫
鎧	ローブ／服	0	−１	全てのクラス	15	
鎧	呪いのローブ／服	0	2	全てのクラス	8000	呪いあり
鎧	レザーアーマー／鎧	0	−２	FPTBSLN	50	
鎧	レザーアーマー+1／鎧	0	−３	FPTBSLN	1500	
鎧	レザーアーマー+2／鎧	0	−４	FPTBSLN	6000	
鎧	レザーアーマー−1／鎧	0	−１	FPTBSL	1500	呪いあり
鎧	レザーアーマー−2／鎧	0	0	FPTBSLN	8000	呪いあり
鎧	鎖かたびら／鎧	0	−３	FPSLN	90	
鎧	鎖かたびら＋１／鎧	0	−４	FPSLN	1500	
鎧	鎖かたびら＋２／鎧	0	−５	FPSLN	6000	
鎧	悪の鎖かたびら+2／鎧	0	−５	FPSLN	8000	
鎧	氷の鎖かたびら／鎧	0	−６	FPSLN	150000	耐性火炎
鎧	鎖かたびら−１／鎧	0	−２	FPSLN	1500	呪いあり
鎧	鎖かたびら−２／鎧	0	−１	FPSLN	8000	呪いあり
鎧	ブレストプレート／鎧	0	−４	FPSLN	200	
鎧	ブレストプレート+1／鎧	0	−５	FPSLN	1500	
鎧	ブレストプレート+2／鎧	0	−６	FPSLN	10000	

種類	アイテム名／不確定名	ダメージ	AC	職業制限	価格	効果
鎧	ブレストプレート+3／鎧	0	−7	FPSLN	100000	
鎧	ブレストプレート−1／鎧	0	−3	FPSLN	1500	呪いあり
鎧	ブレストプレート−2／鎧	0	−2	FPSLN	8000	呪いあり
鎧	プレートメイル／鎧	0	−5	FSLN	750	
鎧	プレートメイル+1／鎧	0	−6	FSLN	1500	
鎧	プレートメイル+2／鎧	0	−7	FPSLN	6000	
鎧	中立の鎧＋２／鎧	0	−7	FPSLN	8000	
鎧	悪の鎧＋３／鎧	0	−9	FPSLN	150000	
鎧	君主の聖衣／鎧	0	−10	L	1000000	クリティカル／ほか
盾	スモールシールド／盾	0	−２	FPTBSLN	20	
盾	ラージシールド／盾	0	−３	FPSLN	40	
盾	シールド＋１／盾	0	−４	FPTSLN	1500	
盾	シールド＋２／盾	0	−５	FPTSLN	7000	
盾	シールド＋３／盾	0	−６	FPTSLN	250000	
盾	悪の盾＋３／盾	0	−５	FPTSLN	25000	
盾	シールド−１／盾	0	1	FPTSL	1500	
盾	シールド−２／盾	0	0	FPTSLN	8000	呪いあり
兜	兜／兜	0	−１	FSLN	100	
兜	兜＋１／兜	0	−２	FSLN	3000	
兜	悪の兜＋２／兜	0	−３	FSLN	8000	バディオス
兜	呪いの兜／兜	0	2	FSLN	50000	呪いあり
兜	マラーの冠／輪	0	−２	全てのクラス	25000	マラー→壊れる(100%)
小手	銅の小手／手甲	0	−１	FSLN	6000	
小手	銀の小手／手甲	0	−３	FSLN	60000	
特殊	宝石の護符／護符	0	0	全てのクラス	5000	デュマピック
特殊	マニフォの護符／護符	0	0	P	15000	マニフォ→壊れる(10%)
特殊	マカニトの護符／護符	0	0	全てのクラス	20000	マカニト→壊れる(5%)
特殊	ボーフィックの指輪／指輪	0	0	全てのクラス	10000	ボーフィック→壊れる(5%)
特殊	回復の指輪／指輪	0	0	全てのクラス	300000	HP回復＋１
特殊	僧侶の指輪／指輪	0	0	全てのクラス	500000	防御効果：不死
特殊	死の指輪／指輪	0	0	全てのクラス	500000	HP回復−３
特殊	炎のロッド／ロッド	0	0	MBS	25000	マハリト→壊れる(10%)
ほか	ディオスの薬／薬	0	0	なし	500	ディオス→壊れる(100%)
ほか	ラテュモフィスの薬／薬	0	0	なし	300	ラテュモフィス→壊れる(100%)
ほか	ソピックの薬／薬	0	0	なし	1500	ソピック→壊れる(100%)
ほか	ディアルの薬／薬	0	0	なし	5000	ディアル→壊れる(100%)
ほか	カティノの巻物／巻物	0	0	なし	500	カティノ→壊れる(100%)
ほか	バディオスの巻物／巻物	0	0	なし	500	バディオス→壊れる(100%)
ほか	ハリトの巻物／巻物	0	0	なし	500	ハリト→壊れる(100%)
ほか	バディオスの巻物／巻物	0	0	なし	500	バディオス→壊れる(25%)
ほか	ロミルワの巻物／巻物	0	0	なし	2500	ロミルワ→壊れる(100%)
ほか	ディルトの巻物／巻物	0	0	なし	2500	ディルト→壊れる(100%)
ほか	バディアルの巻物／巻物	0	0	なし	8000	バディアル→壊れる(100%)
特殊	ワードナの護符／護符	0	−10	全てのクラス	99999999	HP回復＋５／ほか
ほか	クマの置物／彫像	0	0	なし	0	
ほか	カエルの置物／彫像	0	0	なし	0	
ほか	銅の鍵／鍵	0	0	なし	0	
ほか	銀の鍵／鍵	0	0	なし	0	
ほか	金の鍵／鍵	0	0	なし	0	
ほか	ブルーリボン／リボン	0	0	なし	0	

ポイントQ&A

Q：シナリオ１～３のカップリングと聞いたけど、シナリオ間のキャラ移動では、レベルやアイテムはどのように継承されるの？

A：#1～#2の転送ではレベル、呪文等の継承が問題なく行われます。#3には転送キャラの子孫が作成されるという設定上、レベルは１に戻ってしまいます。しかし職業、能力値（16以上は15に切り下げ）は継承できるので、さほど悲観すべきではないでしょう。アイテムに関しては、残念ながら継承できません。

Neo ATLAS
ネオ アトラス

大航海時代を舞台にした『Neo ATLAS』。今回は、世界を探険するために重要な、提督と産物の詳細なデータを公開しちゃうぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

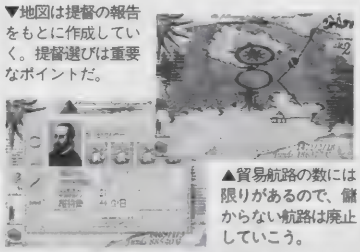
貿易や探索を行い世界地図を作成することが目的のこのゲーム。探索に派遣した提督の報告を信じるか否かで、ファンタジックな世界や現実的な世界など、世界観がガラリと変わるのがいい感じだ。プレイヤーの信念がそのまま地図に反映されるので、ぜひとも自分だけの世界地図を完成させてほしい。（ヨッシー）

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶アートディンク ▶MC(6ブロック)

地図作成に欠かせない2大要素を徹底解析!!

15世紀のポルトガルを舞台に世界地図を作成する「Ｎｅｏ ＡＴＬＡＳ」。このゲームでは、未知の世界を探険して都市を発見し、その都市との貿易で探険の資金を稼ぐため、探険と貿易のどちらが欠けても地図は完成しない。そして、これらを成功させるためになくてはならない要素が探険船団を指揮する「提督」と貿易の品となる「産物」だ。今回は、この２大要素をメインに攻略していくぞ。

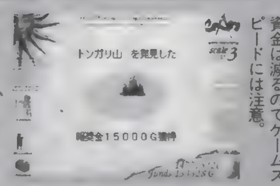
▼地図は提督の報告をもとに作成していく。提督選びは重要なポイントだ。



▲貿易航路の数には限りがあるので、儲からない航路は廃止していこう。

アイテムや財宝を見つけて資金を稼げ

ゲーム開始時は、資金集めの要となる貿易航路の数が少なく、産物の単価も低いため収益につながりにくい。そこで注目したいのが、地図中にある宝箱。宝箱を開けると建造物や財宝が発見でき報奨金が手に入る。報奨金は額も大きいので序盤は宝箱で資金を稼ごう。

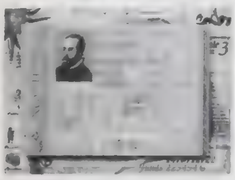


◀宝箱を探している間も資金は減るのでゲームスピードには注意。

地図作成のポイント①提督編

提督選びは地図のデキを左右する最重要ポイントだ。全部で８人いる提督から優れた人材を雇用することが地図完成の近道だぞ。

船団移動で寄港地を移動していくことにより、探険できる領域を拡大できる。しかし、都市によっては人徳が低いと入港を断られる場合があるため、探険には、人徳の高い提督を出向かせるのがベスト。また、調査派遣には観察力の高い提督がオススメだ。表内の能力値は、左が初期数値、右がその提督の上限数値となっている。



◀提督の能力は、アイテムを装備させることで上げられる。だが、能力の上限以上にはならないぞ。

名前	ギャラ	勇気	航海術	人徳	戦闘力	観察力	備考
サンクティ・ソリス	1	36/80	39/90	41/100	29/80	30/100	平均的な能力を持ち、無難に任務を遂行できる提督。人徳が高いので都市にも入港しやすい。
ファン・ロハス	1	41/90	27/90	24/80	39/100	19/80	ソリス同様能力は平均的。だが、航海術と人徳があまり高くないのがネックだ。
アントニオ・ゴメス	1.2	60/100	45/100	33/80	35/100	40/100	全提督のなかで一番能力が高い。探険や調査などオールマイティに活躍できる便利な提督。
フランシスコ・ペレス	0.9	20/70	14/100	26/80	9/60	63/100	観察力が非常に高く調査派遣に最適の提督。戦闘力が極端に低いので戦闘は避けたほうが無難。
アルバーロ・トーレス	0.8	34/90	38/90	39/80	25/60	33/80	ギャラが安く、能力も平均的なのでそこそこ使える。しかし、能力の上限が高くないのが難点。
メンデス・ケサダ	?	?	?	?	?	?	能力は全体的に低め。アイテムを使用して能力を上げてもイマイチ。仲間になる確率はかなり低い。
ルイス・バルディ	1.3	52/90	38/90	22/80	65/100	28/80	戦闘力はピカイチなので、怪物への調査派遣に向かわせるのがベスト。ギャラは高め。
マリア・アルメイダ	0.7	28/90	27/90	53/100	16/80	51/100	人徳以外の初期値は低いが、能力の上限は高い。ギャラも安く、アイテムを使えば活躍が期待できる。

▲「ギャラ」の数値は、ソリスのギャラを１とした場合の比率で表しています。

地図作成のポイント②産物編

貿易航路は最大10本なので航路選びは慎重に。また、産物には組み合わせで、単価の高い加工品になる物もあるのだ。詳しくは、右のリストをチェック!!

貿易で利益を上げるには、単価が高い産物を取引することと、遠い都市間で貿易することが重要だ。貿易に使う船は、積載量が多く、速度の速いものほどよいが、船には種類別に最適の距離があるので注意。また、都市に産物の在庫がなくなると、その貿易航路は赤字になるので、生産量と在庫の数には気を配ろう。赤字の航路は赤で表示されるので、すぐにわかるはず。

産物リスト

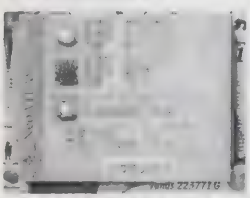
名前	出現率	生産量	単価
金羊毛	△	4	ランダム
塩	△	10	3
カイコ	◎	10	5
桑の木	◎	10	5
泥吹草	◎	8	5
硫黄	◎	7	6
マスダ貝	◎	8	6
鉛	◎	6	6
ワイン	◎	8	7
サトウキビ	◎	8	8
綿織物	◎	7	9
硝石	◎	7	10
イタチの毛皮	◎	6	11
毛織物	◎	7	12
カカオ	◎	8	14
さんご	◎	3	14
水銀	◎	5	15
指輪	◎	5	17
タバコ	◎	10	20
パナケイア	◎	5	20
首飾り	◎	5	22
ぞうげ	◎	4	25
せんす	◎	7	27
フサフサ	◎	4	29
キャットギター	◎	5	32
シナモン	○	6	34
オキナ灰	○	4	37
ナツメグ	○	6	40
真珠	○	4	43
コショウ	○	6	46
月の実	△	1	50
ルビー	△	2	52
金	△	1	56
ダイアモンド	△	1	60
オリハルコン	△	1	200

※◎→非常によく出現する、○→よく出現する、△→まれに出現する

加工品リスト

名前	組み合わせ	生産量	単価
金羊毛の織物	毛織物＋金羊毛	3	28
絹糸	カイコ＋桑の木	9	40
火薬	硝石＋硫黄	6	48
チョコレート	カカオ＋サトウキビ	7	55
フサフサの毛皮	イタチの毛皮＋フサフサ	3	80
黒真珠	マダス貝＋真珠	3	98
ぞうげのせんす	ぞうげ＋せんす	3	104
七色香	月の実＋さんご	1	115
真珠の指輪	真珠＋指輪	3	120
真珠の首飾り	真珠＋首飾り	3	130
バンキンタン	パナケイア＋コショウ	4	132
ルビーの指輪	ルビー＋指輪	1	138
金指輪	金＋指輪	1	146
ルビーの首飾り	ルビー＋首飾り	1	148
ダイヤの指輪	ダイヤモンド＋指輪	1	154
金の首飾り	金＋首飾り	1	156
ダイヤの首飾り	ダイヤモンド＋首飾り	1	164
ブレンドスパイス	コショウ＋ナツメグ	5	172
オリハルコンのせんす	オリハルコン＋せんす	1	340

※リスト内「生産量」の数値は、生産量の比率を編集部が独自の基準で表したものです。



▲たとえ単価が低くとも、組み合わせれば大きな利益を産むこともある。

ポイントQ&A

Q：博物図鑑に画面上で見かけない産物が載っていますが、どうしたらその産物を見つけることができますか？

A：カーソルを動かして産物のある都市を探すのは、はっきりいって時間と労力のムダ。博物図鑑では、見たことのある都市の産物を調べることができる。見かけない産物がどの都市のものか調べ、あとは、コマンドの"ジャンプ"を使って一気にその産物のある都市まで移動すればＯＫ。

実況パワフルプロ野球'97開幕版

お待たせ！　あの「特殊能力アイデアコンテスト」の結果を今回いよいよ発表するぞ。Dリーグ優勝者に聞いたスーパー育成法と併せて要注目!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「次「パワプロ」1ページね」「はぁ？　なぜに今頃……あっ、そういえば!!」てな感じで忘れてましたよ、コンテストのこと。心は「5」（N64版）に飛んでますから。でも、めでたく発表できることになり、PS版の次作も楽しみになりました。コナミさん、ぜひともゲームに反映させてくださいね!!　（特殊能力は「サンテレビ○」）

発売中 SPG	▶¥5,800　▶コナミ
	▶MC(5ブロック)　▶2P対戦可

Dリーグチャンピオンに聞く！ 10のスーパー超人選手作成法

昨年、電撃PlayStationD誌上で開催されたオリジナルチーム最強決定戦「Dリーグ」。ここでダントツの優勝を飾った磯野慎司さん（19歳・東京都）に超人選手の作成法を聞いてきたぞ。さすがに最強レベルとなると、これまでに本誌内、または、Vol.66別冊付録（「攻略StationＳＰ Vol.６下巻」）で紹介した方法と似ている部分があるけど、磯野さん独自のパターンもあって、なかなか興味深いぞ。なお、磯野さん作成の「Dリーグ」優勝チーム〝ハンシン〟は、電撃PlayStationD6（発売中）に収録されているので、そちらもよろしくね。

1 趣味で「センス○」を！

趣味はフィギュア、コスプレ、料理、骨董品など、「センス○」が取得できるものを選ぶ。そして、どこかでセーブしたら趣味を選択し、その週に「センス○」が取得できるまでロードし直す。「センス○」が入手できるまでは、経験点による能力アップはムダとなるので一切やらない。

2 出身は「高校生」を選べ！

高校生は病気持ちが少なく、序盤からとてもタフなので、入団直後の打撃練習、投球練習がこなせる。さすがに投球練習は入団時の2月の1カ月で2回が限度だが、打撃練習なら入団時の2月に4週連続でできるはず。初期パラメータが低くても、あとからいくらでも挽回できる。

3 投手は1週ごとにセーブ

投手の場合、能力パラメータのほかに変化球も上げなければいけないので、全能力と変化球5種類がすべてMAXなんていう投手の作成は不可能。好投手を作成するためには、やはり1週ごとにセーブし、3年目の契約更改まで行くことが不可欠。バッドステータスになったら即ロード。

4 走り込みは4月まで

投手・野手ともに、入団1年目の最初の2月に投球練習、打撃練習をこなし、3月～4月の2カ月間は、間に休養を取りながらみっちり走り込みのみをする。2軍戦に出場できる頃（最短で5月1週）には、タフ度やコーチ評価が十分上がったことになるので、走り込み期間は終わり。

5 投手の1年目は変化球練習のみ！

投手の1年目のトレーニングは、走り込み期間が終わったら、変化球の練習しかやらない。変化球は5回で1km/hずつ球速が落ちるが、まだ球速が遅くない状態なら、球速UPや投球練習で簡単に挽回できる。変化球は、球速が140km/h未満のうちに上げておくべき。

6 野手の1年目は素振りのみ！

野手の1年目のトレーニングも、走り込みのあとは、素振りしかやらない。マイナス要素が体調ダウンしかないため、少しずつではあるが確実に筋力＆技術ポイントを得ることができる。さらに、休養をそんなにとる必要がないうえ、20回で「流し打ち」が修得できるのも大きな魅力。

7 まずは「アベレージヒッター」を！

1年目にみっちり素振りを続けて、秋キャンプ時には「アベレージヒッター」を修得。そこで経験点を稼ぎ、翌年1月の自主トレで筋トレをたくさんこなし、2年目の春キャンプ前に「パワーヒッター」修得。そうすれば試合では大活躍できるし、打撃練習では最低でも30点以上取ることが可能。

8 投球練習は変化の少ない球種で！

キャンプ時の投球練習では、スライダーやシュートなど、比較的変化の少ない球種で挑むのがベスト。コントロールがまだ高くないときは、制球が絶対に狂わないチェンジアップもオススメだが、得られる経験点が少ない。やはり、カーソルを移動（操作）しやすい横の変化球を使うのがいい。

9 2年目以降は技術点アップは不要

春・秋キャンプの打撃練習と投球練習は、必ず各キャンプともに4週連続でこなしておく。そうすればいやでも技術点は稼げるので、技術点アップのトレーニングは必要がない。つまり、2年目以降は、野手は筋トレとダッシュのみ。投手は球速UPと試合だけでMAXまで近づけるはず。

10 昇格操作はコーチ評価のみ！

昇格操作はコーチの評価コメントをみて調整する。「がんばっている～」と「かなりイイものを～」の中間ぐらいをキープしておくのがベスト。評価を上げたいときは、コーチに電話して、「今から犬を洗う～」、「たまには一緒に～」、「なかなか勉強熱心～」などのコメントを狙う。

ついに発表！ 栄えある最優秀作品は

「アクション○」に決定！（神奈川県 田中優さんの作品）

～特殊能力アイデアコンテスト～

いや～長かった。もう忘れちゃってる人がいるかもしれないけど、ついに「特殊能力アイデアコンテスト」の結果発表のときがやってきたのだ！　最優秀作品は、神奈川県・田中優さんの「アクション○」!!　これは「ホームランを打ったときにアクションをする」という実に正統派な作品。コナミさんが「実は次回作でのアイデアの1つだった」と言うほどのものなので、実現性はかなり高そうだぞ。また、右の受賞作のほかにも数多くの作品の応募があったが、それらも「パワプロ」開発チームのみなさんがすべて目を通してくれているので、ひょっとするとキミのアイデアが次回作に採用されることもあるかも？　大いに期待していよう。受賞されたみなさんには、以前にお知らせしたとおり「パワプロ」グッズを進呈するぞ。おめでとう!!

みなさん、たくさんのご応募ありがとう。
最優秀作品に選ばれなかったアイデアも、
ゲームで使うかもしれないので、
ガッカリするのは早いですよ。
パワプロ'98(仮)に期待してね。
～「パワプロ」開発チーム一同～

受賞作品

最優秀作品「アクション○」 打者がホームランを打ったときに(何か)アクションをする。（神奈川県・田中優さん）

コナミ評　実は「パワプロ'98(仮)」企画時に「できればやろう」と言っていたアイデアなんです。実現するかも。

編集部評　秋山のバック宙やコーチャーと手を合わせるアレか？　デーブ大久保みたいに泣きながら走るのも◎。

優秀作品「いわゆるひとつの」 守備範囲がいやに広く、すごいファインプレーをするが、簡単な打球をエラーする。（福岡県・毛利祐貴さん）

コナミ評　おもしろさで一番。ただ、エラーに結びつくのがちょっと……。採用は、う～ん、どうでしょう（笑）。

編集部評　エラーの代わりに、簡単な打球を横っとびでファインプレーに見せかけるってのは、どうでしょう？

佳作「スピードターン」 挟殺プレーのとき、すばやく振り返って逃げる。松井(西武)専用。（埼玉県・浅井祐治さん）

佳作「代打の華」 代打で打席に入ると大歓声が起こる。三振しても大歓声が起こる。（福岡県・毛利祐貴さん）

佳作「四球病」 3ボールになると、コントロールが－30される。（大阪府・匿名希望さん）

佳作「一発ねらい」 7回以降で負けているとき、強振しかできなくなるが、パワー＋50。（兵庫県・山崎航さん）

惜しい！ 受賞まであと一歩だった作品をここで一挙紹介!!

ここでは惜しくも受賞を逃した作品を紹介するぞ。と、いってもネーミングが同じで効果が微妙に違うもの、またはその逆で効果はほぼ同じでネーミングが違うもの、なんてのが多いため、多少ミックスしたりアレンジしたりしているのでご了承を。「いいひと」サクセスでの頼まれごとで、すべて「はい」しか選べない。「内弁慶」ホームで好調、アウェーで不調。「号泣投法」打たれ始めると泣きながら投げる。「三角跳び」ホームランボールをジャンプして取ろうとする。「初球打ち」初球のみ能力アップ。「シンボル大」投手の守備能力アップ。打球が股間を通ってセンターに抜けることがない。「選球眼」ストライクゾーンが上下左右に1ドットずつ小さい。「ダブルプレー阻止」ダブルプレーを取られそうなとき、豪快なスライディングで一塁への悪送球を誘える。「帳尻合わせ」優勝チーム決定後に活躍し始める。「ドラキュラ男」デーゲームに弱い。「火消し」塁が埋まっているときに中継ぎで登板すると能力アップ。「ポール牧」ポール際の打球が切れずにホームランになる。


センチメンタルグラフティ
Sentimental Graffiti
©マーカス
第3弾3月4日発売予定　限定各200着
制服登場！
ハイブリッドテレカ・校章付
サイズS M L
遠藤晶 通販価格 45000円
松岡千恵 通販価格 53000円
星野明日香 通販価格 35000円
七瀬優 通販価格 36000円
好評発売中
その他にもこんな特典付
好きな女の子のクラスメートになって一緒に卒業写真を撮ろう！
センチメンタルグラフティの制服をお買い上げになるとクラスメート応募券付いてます。選考会はセンチメンタルコスパにて行います。ただし男性は応募できませんのであしからずご了承ください。
声優ミニステージや、クラスメート選考会などイベント盛りだくさん！
センチメンタルコスパ開催！
1998年4月26日六本木ヴェルファーレ
・前売り券／2000円(限定1000枚・当日券はありません。なお、センチメンタルグラフティの制服をお買い上げの方には入場券無料引替証を差し上げます)
・コスプレイヤーは無料。但しコスプレはセンチメンタルグラフティと卒業シリーズのみです。（女装禁止）
コスプレする人もしない人もどんどん遊びに来てくださいね！
ブロッコリーハイブリッドテレホンカード
通販価格各2100円
限定生産の証シリアルナンバー入り・プラスチックケース入り
①潤 ②涼子 ③葵 ④綾音 ⑤3人組
のこりわずか
Piaキャロットへようこそ!!2
(各ゴールド／シルバー有)
早苗・春恵・美樹子・留美 計4人
東京ゲームショウにて新発売！
七瀬葵画 トゥルー・ラブストーリー
(各プリズムゴールド／プリズムシルバー有)
このテレカをお買い上げの方にイベントでしか配ってないブロッコリーのプロモーションカードをセットで差し上げます。
月華の剣士
(シルバー)
アーケードで大人気の幕末ロマン格闘ゲームが、ついに登場！
©1997 Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd. ©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory ©HuneX ©NEC Home Electronics, Ltd.1996 ©HuneX 1998 ©SNK 1997
新発売
3月発売
リズム〜恋の律動〜
晴れのちときどき胸騒ぎ
エターナルメロディ
ブロッコリーハイブリッドカードコレクション
ハイブリッドカードの通販での購入単位は1ボックス単位とさせていただきます
1袋10枚入1ボックス15袋入　通販価格各5850円
©1996 Media Works Inc. ©LIBIDO ©1998 Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd.
ジッポーライター　通販価格各8200円
ジッポーN
ジッポーS
女神転生10周年記念
ラジグリッサー スペシャルカード付き
月華の剣士テレホンカード
全5種
©SNK 1997
各1200円
①楓 ②雪 ③御名方守矢 ④一条あかり ⑤鷲塚慶一郎
コレクションの整理にとってもどうぞ！便利なバインダー！
Piaキャロットへようこそ!!2 オフィシャルカードホルダー
通販価格1900円
©1998 Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd.
サイキックフォース 7巻
表紙■大貫健一
執筆者■大貫健一 秋葉テンキ なると真樹 ほか
遂に最終巻
コミックアンソロジー 通販価格1000円
デビルサマナー ソウルハッカーズ
表紙■金田莉保
執筆者■佐倉けんいち 碓音あや 沢内幸代ほか
SOUL HACKERS
BLUE BREAKER
3月新発売！
オリジナルドラマCD
「超機動放送アニゲマスター」にて放送されたラジオドラマを完全収録
通販価格各3000円
CAST ケイン：遠近孝一 アーシャ：横山ひかり
「俺と魔王」ステッカー
©HuneX ©NEC Home Electronics,Ltd.1996
テレビCM放映中！
ゲーム関連商品専門店
GAMERS
テレビ東京系水曜25:15〜
テレビ東京系金曜18:30〜
池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL 075-255-1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンタ MORE5F
秋葉原店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／03-3252-9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル
セガゲーマーズ OPEN／10:00〜20:00 TEL／03-5256-8123(代) 東京都千代田区外神田1-10-9 ハイテクランドセガ5F
長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626 長野県長野市南千歳町1-3-6 K'S SQUEARE 2F(タワーレコード下)
藤沢店 OPEN／11:00〜21:00 TEL 0466-26-1400(代) 神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内
この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、
「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP係」までお送り下さい。
ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレス support@broccoli.co.jp

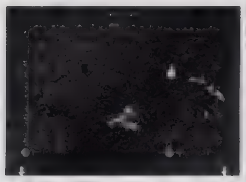
ウラワザデータベース

Q：同ネタ多数の場合どうなりますか？　A：担当の好みで選ぶ！……なわけはなく、基本的に先着。ほぼ同時だった場合、抽選となってます。

LV50 トゥームレイダー2

★全国のレイラさんに捧げる超絶秘技！

あの「トゥームレイダー2」に、超パワーアップコマンドが見つかったぞ。手順がややこしいので1ステップずつ説明しよう。①：ゲーム中に広い場所を選んだら、R2+✚左で左に一歩。②：R2+✚右で右に一歩。③：R2+✚左で左に一歩。④：R2+✚下で後ろに一歩。⑤：R2+✚上で前に一歩。⑥：✚右で片足を軸にしてその場で2回転。⑦：□+✚下+◎でバックジャンプ中に方向転換。以上のコマンドを途切れないように入力しよう。入力が成功すると効果音が鳴って、持ち物が一気に増えるぞ。その驚異的な内訳は、各銃器の弾丸が5000発、回復薬やトーチが50個。ちなみに、方向をすべて逆さまにしてコマンドを入力すると、レイラが自爆します（笑）。



▲驚異の弾数5000発！　これだけあれば初心者でもラクラク。



◀方向を逆にすると、自爆してしまいます。ちょっと残酷かな。

LV80 ブレイズ&ブレイド

★アイテム無限増殖？

パーティプレイが楽しいけれど、貴重なアイテムはどうしても取り合いになるこのゲーム。そこで、どんなアイテムでも増やせるワザを紹介しよう。まずはゲームを起ち上げたら「アイテムユーティリティ」を選び、オークションを始める。次に、いつもどおりアイテムの売買をして、目的のモノを手に入れよう。そして、これからが重要。オークションが終了したら、「目的のアイテムを手に入れたプレイヤー」のみセーブして、終わったらリセットだ。すると、アイテムを手に入れたプレイヤーはもちろん、売ったはずのプレイヤーの手元にも、貴重なアイテムが残っているのだ。コレを繰り返せば、いくらでもアイテムを増やすことができるぞ。ただし、オークションにはいつもどおりお金がかかるので、買い手のプレイヤーがお金を持ってないとあまり意味はないぞ。



◀アイテムは増えるけど、お金は確実に減っていく（泣）。

LV20 メルティランサー　Re-inforce

★ミニドラマ（取り扱い注意！）

「メルティ～」のCDをCDプレイヤーにセットして、トラック2を再生しよう。すると、ディスク1と2それぞれ異なる内容のミニドラマが聞けちゃうぞ。ただし、トラックを間違うと機械が壊れる可能性があるので、必ずボリュームを絞っておくこと！

LV20 R・TYPES

★スピード変更できちゃいます

自機のスピードを変更するワザを紹介。ゲーム中にポーズをかけて、L2を押しながら✚右、上、右、上、下、左、下、左と入力。その後、◎を押せばスピードアップ、ⓧを押せばスピードダウンするのだ。自分の腕前に合わせて、スピードを変えていこう。

LV20 リアルロボッツファイナルアタック

★超キレイなCGギャラリー

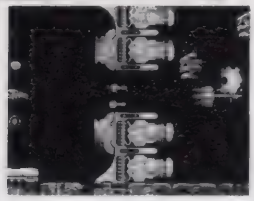


▲せっかくのCGがロード中にしか見られないのはもったいない！　というわけで、これで好きなときに見られます。

その手のファンにはたまらないド迫力の対戦ACT『リアルロボッツ～』に、CG鑑賞モードが見つかったぞ。方法は簡単で、まず「PUSH START」のときにⓈを押す。そして「1P GAME」の表示が点滅したら、2P側で✚左下+ⓧ+△を押しながらⓈを押すだけだ。これで、ロード中に表示されるやたらとカッコイイCGを、好きなときに見ることができるのだ。

LV20 R・TYPES

★相当ヌルく遊べます



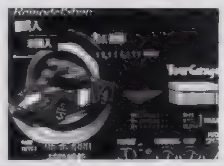
▲ステージ1開始直後にフルパワーアップ！　難度は下がるけれど、多用すると面白さも半減してしまう？

あまりの難度に手を焼いているプレイヤーに朗報。「R・TYPES」で、いつでもフルパワーアップできるコマンドを紹介しよう。方法は簡単で、ゲーム中にポーズをかけてL2を押しながら✚右、上、左、右、下、左、上、右と入力し、最後にⓧ、△、◎のどれかを押すだけ。押したボタンにより装備レーザーが変わるぞ。具体的には、ⓧが反射レーザー、△が対地レーザー、◎が対空レーザーだ。コマンドは「Ⅰ」、「Ⅱ」とも共通で、何度でも使えるぞ。

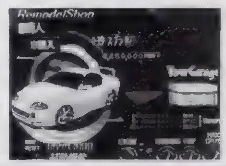
編集部情報 名車列伝 Greatest '70

★隠しカー出現条件大公開！

カーマニア必見！　「名車列伝～」に隠されたとっておきの名車3台の使い方を教えちゃおう。①トヨタ　スープラRZ：まずは「レベル5」をクリアすること。そして、スタッフロールが終わるまで待って、Ⓢか◎を押そう。すると、「レベル6」が始まるぞ。ここで好きなコースを走り、ランダムで現れるライバルキャラ「瀬名美静」と勝負。彼女に勝てば、スープラを解体屋で買うことができるようになるぞ。②日産スカイラインGT－R：①と同様にして、ランダムで現れるライバルキャラ「生沢徹」に勝てば解体屋で買うことができる。③日産プリンスR380：6台対戦で1位になると、フラッグが金色に変化する。こうして「レベル1」から「レベル5」までのフラッグをすべて金色にすると、解体屋で買うことができるようになるぞ。



◀値段はちょっと高いですけど……。

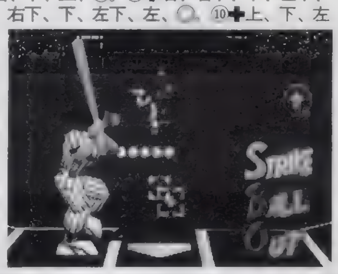


◀カーマニアなら一度は試してみよう。

LV50 スーパーライブスタジアム

★シビアな入力、威力は絶大!!

コミカルな演出が底抜けに楽しい野球ゲームに、12種類もの魔球が発見されたぞ。各コマンドを投球時に入力だ。タイミングがシビアなので注意。①✚下、下、下、上、◎。②✚上、上、上、下、◎。③✚下、下、上、下、◎。④✚右、右、左、左下、下、右下、右、◎。⑤✚左、左下、下、右下、右、右下、下、◎。⑥✚下、右下、右、下、右下、右、◎。⑦✚左、右、下、上、◎。⑧✚右、右下、下、左下、左、右、◎。⑨✚左、右、右下、下、左下、左、◎。⑩✚上、下、左下、左、左下、下、右下、右、◎。⑪✚左、左下、下、右下、右、左、左下、下、右下、右、◎。⑫✚下、右下、右、右上、上、左上、左、左下、下、◎+△+ⓧ。以上、すべて使いこなせるかな？

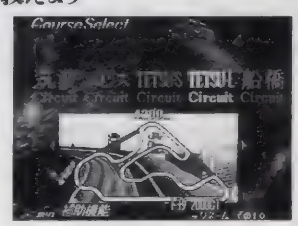


▶バッターの手前でいきなり分裂!?　でも、本物は1つだけなのだ（笑）。

編集部情報 名車列伝 Greatest '70

★おいしい小技教えます

隠し車種に続いて、小ワザを2つ。まず1つは視点変更で、ゲーム中にⓈでポーズをかけてⓈを7回押そう。これで、LRと◎、△、□、ⓧの各ボタンを使って自由に視点を変更できるぞ。もう1つは隠しコース！　これはストーリーモードでレベル3までクリアしていることが条件。タイムアタックモードのコース選択時に、L1を押しながら「TETSU－L」を選べばOK。



▲このコースに合わせてコマンド入力。隠しコースはオーバルコース（だ円コース）なので、スピードも出し放題！

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中！

LV80（1名）／埼玉県　新井和也くん。LV50（2名）／和歌山県　藤盛摩耶くん、東京都　谷口涼尾くん。LV20（4名）／山口県　茅山則雄くん、神奈川県　小林一人くん、兵庫県　黒田義明くん、千葉県　植松智くん。

プリズムコート はじめて物語

オーソドックスながら、非常に高い完成度を誇っている育成SLG『プリズムコート』。少々地味に見えてしまうゲームだけれど、見逃すとソンよ♥

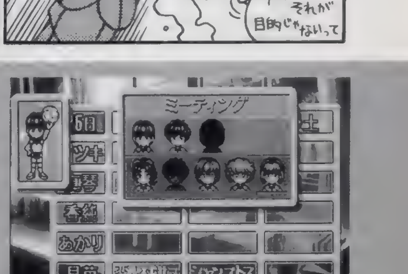
まんが／岩瀬さとみ



コートではジャンプ、スパイクトス、アタック!! 稲妻サーブもキメるわよ その1

●育成SLGとしてはオーソドックスだけど…

『プリズムコート』は育成ＳＬＧです。ただ、ちょっと独特なのが、バレーボールチームを作る育成ＳＬＧだということ。これまでにＰＳで登場したスポーツモノの育成ＳＬＧは、ボクシングや陸上など、個人競技をテーマにしたものが多かったのです（団体競技をテーマにしたものは、「DOKIDOKIプリティリーグ」くらいでしょうか？）。そういう意味でこの『プリズムコート』は、けっこう斬新なゲームといってもいいでしょう。ところが、実はこの『プリズムコート』、斬新なゲームであるわりには、非常に高い完成度を誇っています。それというのも、既存の育成ＳＬＧのいいところが、うまい具合にミックスされているからです。例えば、１週間に１人しか自由に育てることができないというのは、「卒業」シリーズなどでおなじみのシステムです。これは好みの女の子ばかり育てているとチーム力が安定しないというジレンマを生んでくれるし、途中でストーリーが分岐する（これは『メルティランサーRe-inforce』にもありました）のは、何度もプレイするための配慮であると同時に、１回ごとのプレイに重みを持たせてくれています。ここに挙げた過去のよい育成ＳＬＧのシステムに、『プリズムコート』独自の楽しいシステムがうまくかみ合い、さらにギャル要素も加わって、今までにない斬新な育成ＳＬＧとしてうまくまとまっているのです。



▲わかりやすいシステム。よくできたゲームとしての条件が、みっちり詰まっているのだ。



コートではジャンプ、スパイクトス、アタック!! 稲妻サーブもキメるわよ その2

●育成のポイントを伝授しちゃいます

ここでは育成のポイントを説明しましょう。まず、ポジション。これは4種類あって、アタッカーは攻撃、レシーバーは防御、セッターはトスを上げる、オールラウンドはブロックにサーブに活躍する、といったように一応の役割が設定されています。ただ、これはあくまで参考レベル。レシーバーだってアタックを打つし、アタッカーだってレシーブすることはままあります。現実の社会人バレーなんかと違って、これは高校バレー。誰もがあらゆる場面で必要となる機会が必ずあるのです。だから、ポジションごとの練習も重要だけど、チーム力を上げるためには、ほかの練習も必要不可欠。例えば、セッターレベル。これが2あれば、セッターがトスを上げられない場合、代理でトスを上げることが可能になります。レシーブやサーブ、ブロックも、ある程度レベルが高くなっていれば（この場合レシーバーは、オールラウンドレベルになります）実戦で役立ちます。自分のポジション以外のレベルも、2～3くらい上げておくのも、チーム力を強化するためには必要です。ちなみに、女の子のスケジュールをプレイヤーが決定することを特訓といいます（特訓をすると、パラメータの上昇率がアップします）。非常に効果が高いのですが、4回連続で同じ女の子を特訓すると、ほかの女の子の好意度や友好度が下がってしまうので注意しましょう。



▲バレーはチームワークが命。1人に掛かり切りだと、全体的なチーム力がアップしないので注意！



コートではジャンプ、スパイクトス、アタック!! 稲妻サーブもキメるわよ その3

●『プリズム』の魅力、マルチストーリー

このゲームの最終的な目的は、3年生の夏の全国大会で優勝することですが、プレイの仕方によってその大会へのアプローチがいろいろと変化することもあります。例えば、それがある女の子の全日本入りをかけたものだったり、はたまたある女の子が、告白のきっかけをつかむものだったりするのです。つまりこのゲームは、マルチストーリーとなっているのです。ストーリーは、各女の子がヒロインとなるもの（女の子は6人いるので、都合6種類）と、高校女子バレー界に伝説を残すというもの（2年生の春と3年生の夏の全国大会で2連覇を目指すというストーリー）の全部で7種類用意されています。基本的にゲーム中に発生するいくつかのイベントがきっかけとなり、そのイベントをどのようにクリアしたかによって決まったストーリーが始まるようになっています。ただ、そのままストーリーを進めても、途中のイベントで選択を間違えたりすると、そのストーリーからはずれてしまうこともあります。序盤は、複数のストーリーが並行して進むことがあるので、本来狙っていたはずのストーリーが強制終了されてしまって、別のストーリーに流れてしまうこともしばしばあるので、イベントの選択には十分注意をしましょう。基本的に、好意度を高くしておくことが、その女の子のストーリーを手放さないための最低条件です。



▲ストーリーイベントは、特別なグラフィックが用意されている。条件などは次号の本誌を参照。

プリズムコート はじめて物語



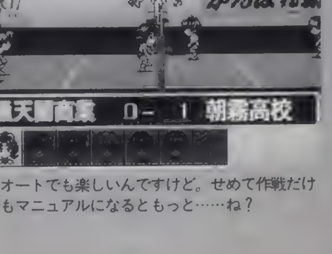
コートでは ジャンプ、スパイク トス、アタック!!

稲妻サーブもキメるわよ その4

●好意度と友好度ってなんでしょう?

話は前後しますが、ここで好意度と友好度について説明しましょう。まず、好意度。これは、女の子がプレイヤーに抱いている好意で、特訓したり、休日や、登下校時に会うことで上げることができます。次に友好度。これは、女の子同士の仲のよさを表しています。バレーはチームワークが重要な競技ですから、この友好度が高い方がいいわけです(とはいっても、このゲームでは友好度が生かされるのはセッターとアタッカーの連携のみ)。また、学校行事関連のイベントも、この友好度によって変化することを覚えておきましょう。ちなみに友好度を上げるためには、チーム練習をするのが効果的です。

さて。それではお約束の、このゲームに対する要望。各女の子のストーリーに入ってしまえばそうでもないのですが、とりあえずスポ根モノとしては、ゲーム序盤でのヒキが弱めに思えます。そう、"宿命"というものがないんです。かの漫画家・島本和彦先生の作品が持つような熱さ、逆境というものが欲しかったです。その方が燃えますし。あとは、試合シーンをマニュアル化してほしい、なんてところも挙げられます。その上で育てたチーム同士で対戦できると面白いと思うのですが……。ゲームとしては非常によくまとまっているので、このシステムをうまく生かしつつ、以上のような熱さを、次回作には期待したいところであります。…贅沢?



▲オートでも楽しいんですけど。せめて作戦だけでもマニュアルになるともっと……ね?

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。なんだかんだいっても、やっぱりプロの先生にファンレターを！



イラスト／風上旬

クイズ：この絵の中には ネコとハムスター以外の動物も かくれています 見つけだしてみましょう♥

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

心のままに生きていくにはどうしたら良いのでしょう？　人は道に迷ったとき、電撃コラムスを読むのです。……少し赤面？　だしぃ。

★「突撃ルポルタージュ」を始めました

イラストを描きましょう！　前回は、絵には「自分のために描く絵」と「誰かのために描いた絵」の2通りがある……というところまで話しました。「自分のために描く絵」とは、自己の気持ち良さを追求した絵であり、「誰かのために描いた絵」とは、第三者からの「賞賛」を浴びるのが目的の絵なのだと思うのです。おおまかにいってしまえば。

よく、お父さんが定年退職して「最近、少しばかり絵を描き始めました」なんてのは、まさしく前者です。このお父さんは「誰かに見せる」などの思惑はさらさらないことでしょう。それとは逆に「商品としての絵」は、このお父さんのような思いではちょいとダメであり、絵を見てもらう相手がいる以上、その人を意識して描かずにはいられません。それに、商業の絵には、必ず「クライアント」、お金を払って依頼してくる人がいるので、この人のことも意識せざるをえません。つまり、自分を前面に押し出した絵では受け入れられないことが多いのです（ことによっては良い場合もありますが）。

で、こうくると「プロになると好きな絵も描けなくなるのか……くすん」と、思われちゃうかもしれませんが、けっこうそうでもなく、商業の絵を描く人々は「自分の絵を描き上げた喜び」よりも「自分の絵を見てもらった喜び」や「絵を受け入れてもらった喜び」、「絵の感想を言ってもらった喜び」の方が大きいという人も多いので、満足感は十分にあるのです。でも、決して第三者の言いなりになって絵を描いているワケではなく、ターゲットとクライアントと自分のパフォーマンスの3本柱を「作家のプライド」という価値観でうまくバランスを取っているのが、だいたいのプロの仕事です（僕はまだ半人前なので、いつもこれに悩まされてます）。

モデルさんは、街を歩くとき常に「誰かが私を見ている」と思いながら歩くそうです。誰かの目を意識して、一層キレイになっていくんですね。勇気を出して、人に絵を見せることが大事でしょう。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い！ Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞近況 今回でまとめたんですが、本当のことをいうなら、もっとページ数を使って連載なんかじゃなくちゃんと書かないといけないネタですね。

★「ゲーム」について（第4回）

とっても難しい（？）エッセイの第4回です。このテーマも、なんとか今回でまとめ切ろうと思います。

まずは前回のポイントから。

前回、テーブルトークがコンピュータゲームに与えたものは「キャラクターの成長による難易度低下」と「シナリオ（物語性）」の2つだと述べ、「キャラクターの成長」が「ゲームシステムとしてのパズルの解き方」に新しい局面を与えたこと、そして「シナリオ」という概念がテーブルトークから導入され、その第1の特徴は「システムの再利用性を与えた」ことを説明すると同時に、この「シナリオ」が「ゲームシステムの制約の下でしか動作し得ないために、ゲームを先に進めるための動機の1つでしかない」というところまで語って、行数が尽きてしまった。

というわけで、その続きを書いていくことにしよう。

シナリオの持つもう1つの側面とは、本来、徹頭徹尾自由であるはずのゲームプレイが、「シナリオによって制限される」ということだ（これについては、前回少しだけ触れることができたが）。

このテーマの第1回での議論に従い、最も基礎的な「ルールを探るパズル」というゲームの重大な側面から考えれば、ルールが許す限り、いかなる解法であろうと認めるのが、「幅の広いゲーム」になるのだから、普通は自由であればあるほどおもしろくなる可能性が高いと考えられる。

またＲＰＧがコンピュータゲームにもたらした成長システムも、できる限りユーザーが自由に育てられるほうがおもしろい（興味深い、あるいはバリエーションがある）のは、議論をする必要もないところだろう（『ウィザードリィ』シリーズの第1作目「狂った王の試練場」など、キャラクターの組み合わせも自由なら、解法も自由だ）。

ところが、物語の側面から見ると、この「自由」は極めてやっかいな問題を引き起こしてしまう。

たとえば、シナリオ上では「あるタイプ、性格のキャラクター」になっていないと困るのに、全然違うキャラクターに育っているということも十分に考えられる。また、シナリオ上では、どうでもいいところなので早く抜けてほしいのに、なぜか詰まってしまって（もしくは経験値稼ぎがおいしいのでとか、ついミニゲームにハマッてとかも考えられる）抜けられないことも考えられる。

さらにその逆で、物語の上では盛り上がるはずの強敵なのに、極端にキャラクターが成長してしまっているために、ちっとも戦闘は盛り上がらないって可能性だってある（『ウィザードリィⅠ』の例で言えば、最初にワードナと戦ったときに、拍子抜けするほど「弱い」と感じた人も多いのではないだろうか。レベル99で戦った人なんかは、もう大変!?　だったのでは）。

さて、今書いたようなことを未然に防ごうとすれば、「キャラクターがある一定のレベルに到達すると、強引に話が展開してしまう」（こういう例は、さすがに見たことがない）とか、その逆で、「ボスの強さはプレイヤーのレベルにあまり依存しない」（この方法が実際に使われた例としては、『ソーサリアン』シリーズなどがある）なんてバカバカしい手段を取ることになってしまう。

つまり、シナリオを重視するならば、ゲームには（あるいはゲームプレイの自由度には）どうしても何らかの制限が加えられてしまう部分が必要になり、ゲームの自由度を上げると、今度はシナリオが（あるいはその支配が）希薄になるという問題に突き当たってしまうわけだ。

さて、最後に今までの内容と、今のゲームが持つ課題をまとめてみよう。

コンピュータゲームが登場する以前の、古い伝統的なゲームは、一連のルールによって構成されたゲームシステムの中で勝敗を競う、言ってみれば「競技」だった。

これと比較すると、テーブルトークとコンピュータゲームは、まったく新しいタイプのゲームである。

テーブルトークには「勝敗がなく、ゲームマスターとプレイヤーが協力することによって、1つの話（プレイ）が完成する特殊なシミュレータ」として発展し、それまでの意味でのルールではなく、「状況に応じて適用するべきルールの集合体」として、ゲームの全体像を構成するシステムが動作するように作られている。

同じように、コンピュータゲームがそれまでのゲームと違うのは、「プレイに際して必要最低限のルール」さえ覚えてしまえば、あとは「コンピュータの内部に隠されたルールを探すパズル」として動作するという点だ。そのとき、ルールを探るための道具として動作するのが、「インターアクティブ性」なのである。

この「インターアクティブ性」を具体的に示しているのが、1つの面をクリアするとより難しい（プレイヤーには応用が要求される）面が新しく出てくるということである。これは決してパズルゲームについてだけ言えることではなくアクションやシューティング、あるいはクエストという考え方に従えば、ＲＰＧでも言えることである。言い換えれば、コンピュータゲームは、1つのルールを解くと、より難度の高いルールが登場する仕掛けになっているというわけだ。それがルールの集合体としてのシステムになっているのだ。

この「難度が上がる」ということは、当然、解けないプレイヤーが出てくる事態も招く。これを解決するためにＲＰＧには「キャラクターの成長」が導入され、ほぼ同時に、ほぼ同じ意味合いで、「シナリオ」というものも導入されることとなった（導入された当時はまだ棲み分けがなされており、成長要素はＲＰＧで、シナリオ要素はアドベンチャーゲームで、それぞれより強く導入される結果となっている）。

キャラクターの「成長」のシステムによって、解けないプレイヤーが現れそうな問題を「時間をかければ解くことができるもの」に変換し、「シナリオ」によって、ゲームにお話を与え、それを正当化したわけだ。

ところが、この成長とシナリオを組み合わせることに成功したＲＰＧは、ゲームにとって諸刃の剣だった。

まず成長システムを再利用することで、シリーズ化しやすく、なおかつとっつきやすいゲームにはなるが、反面、マンネリズムに陥りやすい。このマンネリズムをカバーするために、シナリオによって次々と「違う話・違う舞台」を与え続けるわけなのだが、シナリオと「成長」の相性があまり良くないために、今度はシナリオが希薄になってしまうという問題にぶつかってしまう（テーブルトークでは、プレイ中にはキャラクターはほとんど成長しないことが多い）。しかも、シナリオを入れるということは、すなわち、シナリオの要請によってゲームの（ゲームプレイの）自由度が制限されることになり、プレイヤーに、1本道のレールの上を走らされているような感覚を起こさせてしまったり、ゲームとシナリオのバランスが崩れて、（シナリオ的には）盛り上がるべきところで盛り上がらなくなったりもしてしまう。

さて、このまとめの前半はコンピュータゲームの分析なわけで、文字通り「ゲームについて」なわけなのだが、後半の「シナリオとゲーム」の問題は、今、コンピュータゲームが直面している最も難しい問題だと思われる。

世界で最も先進的なゲームデザインが進んでいると思われるアメリカのゲーム業界では、この問題と真っ向からぶつかり、シナリオがあるのはＲＰＧではなくアドベンチャーとシミュレーションになってしまった（アメリカでは、ＲＰＧはシナリオよりもプレイヤーの体験、その言葉の字義通りの役割を演じるという側面を重視して、『ディアブロ』や『ウルティマオンライン』といった、ネットワークを使ってのマルチプレイヤータイプばかりになってしまった）。

つまり、アメリカで生まれ、日本で育ったシナリオ型のＲＰＧは、今では（事実上）日本にしかないジャンルになっているのだ。そして、今、日本でもなんらかの解決策をデザイナーが持たない限り、このジャンルはこのまま閉塞し、消滅していくのではないか……そんな危機のような、当然の帰結のような、不思議なキモチを、僕は感じている。

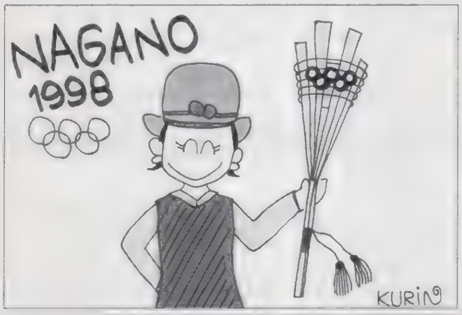
よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール 『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！ 『電車でＧＯ！』もＧＯＧＯです。

★今世紀最後の祭典 "長野オリンピック"開幕！

今世紀最後の祭典〝長野オリンピック〞レポート、さっそくお届けしましょう。日本で開かれる五輪の歴史は1964年の東京オリンピック、1972年の札幌オリンピック、そして今回の３回目で実に26年ぶりの開催となるのです。冬季オリンピック史上、赤道に一番近い場所で開催される大会であり、史上最多の72カ国が参加しているんですよね。２月７日の開幕当日、私は長野信越放送に特設されたニッポン放送オリンピックスタジオから生放送をしながら開会式の模様を見ていました。その注目の開会式は長野の善光寺の梵鐘で荘厳に幕を開けました。これは気が引き締まる思いがしました。地元ならではの木やりや建御柱、あでやかな化粧回しの力士たちは本当に圧巻！ 各国の国旗をデザインしたセーターをまとった子供たちもとても可愛いかったし。

中でも感動したのは世界の五大陸ベルリン、シドニー、ニューヨーク、北京、ケープタウン同時中継の大合唱。衛星だと何分の一秒かの差があるのだろうけど、これが実にピッタリと合っていたのは不思議な光景でした。16日間の会期中にもう１度仕事で長野に行く予定です。楽しみぃ～！ またレポートしますね。それから、毎年楽しみにしているレギュラーのラジオＣＭ収録ロケがいよいよ始まります。今回は北関東編です。次号ではこの仕事のレポートもお届けしますね。



イラスト／よしきくりん

さぁ、今回のゲームレポートは前号にひき続き「電車でＧＯ！」第２弾をお届けします。心地良い枕木の音を聞きながら初級から上級コースへチャレンジ!! まずは「京浜東北線」。私は、この路線はそんなに利用する方ではないのですが……品川から横浜までの旅レポートです。いやぁ、実はスピードオーバーしちゃいましたよ。これは、東海道線と並走していることが原因なんです。実際にもそうなのですが、東海道線って停車する駅が少ないので特急並に飛ばすんですよね……それでついつい、ゲームの中で競争してしまいましたよ。そのとき、私の頭の中はＲＣＧ(!?)と化していたのよね……あしからず。次に、その飛ばして走る「東海道本線」を。東海道線というと私の中では、茅ヶ崎や小田原、熱海を走っているというイメージがあるんですが、このゲームの中では京都から大阪までの路線なんですよね。やっぱりあまり見たことのない電車が走っていて、そっちばかり気になってしまいました。各駅は通過して飛ばせるし気持ちがいいですね。次は「山手線」編ですよ～ん。そして、ロケレポートも……ネ!?

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

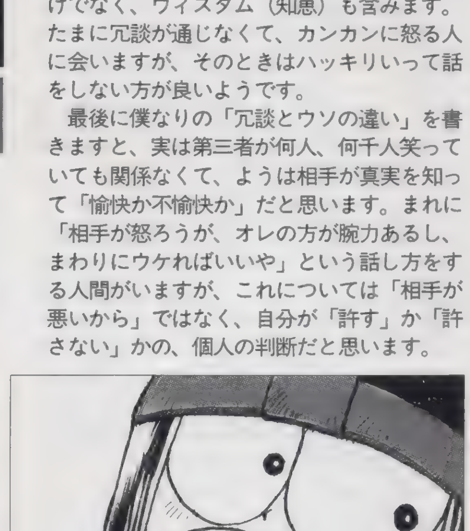
林田篤プロフィール たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。「最近変わったな」と指摘すると「ココロってなぁ入れかえられるンだぜゲヘヘ」と答える。

★ウソつき？ 本当のことをいうと怒るくせに……

近頃よくみんなから、コラムについて一言「ぜんぜんドットのこと書いてないね」といわれます(笑)。理由は単純で、僕は最近ドット絵を描いていないので、ネタがないというだけなのですが、さすがに最近ちょっと離れすぎていた感じがするので、資料を集めて近いうちに…書けるといいなぁ(笑)。このところ精神がガサガサに荒みまくっているので、被害妄想のある方に誤解されまくるような内容になることは、おそらく避けられないと思われます。今から覚悟しとこう（笑）。

さて、では今回はなにかというと、最近よく雑誌やＴＶのネタにも出てくる「平気でウソをつく人間」について、少し書こうと思います。僕が思うに、「本人は自分のいっていることがウソ、もしくは悪いことだと思っていない」ということだと思うのですが、ＴＶや新聞に出なくても、こういう人はそこらじゅうに溢れています。ゲーム業界にも「絶対売れるゲーム作るからお金出して」とか「６月までには完成します」などといっておいて、実際には……みたいな、結果的にウソつきになってしまうケースが多々あります。本当に本人もそう思っていて、まわりも「いけそう」と判断していたのならば、第三者から見れば犯罪としか思えないようなことでも、とがめられることはまずないのですが、まれに本当の悪人、「金もって逃げチャッタ」タイプの人もいて、これには会社によっては鬼よりこわい「追手」がついたりするようです。まぁこのように、実際に警察のお世話になるケースはともかく、メンタル的なところでウソつきに「ならないように」するにはどうすればよいでしょう。守れそうにない約束は、きちんと相談してからするとして、誤解をまねきそうな冗談をいう場合は、相手の「アタマの良さ」を確認するあたりから始めた方がよさそうです。これはインテリジェンス（知性）だけでなく、ウィズダム（知恵）も含みます。たまに冗談が通じなくて、カンカンに怒る人に会いますが、そのときはハッキリいって話をしない方が良いようです。

最後に僕なりの「冗談とウソの違い」を書きますと、実は第三者が何人、何千人笑っていても関係なくて、ようは相手が真実を知って「愉快か不愉快か」だと思います。まれに「相手が怒ろうが、オレの方が腕力あるし、まわりにウケればいいや」という話し方をする人間がいますが、これについては「相手が悪いから」ではなく、自分が「許す」か「許さない」かの、個人の判断だと思います。



イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール 前々回までは、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだった(笑)、フリーの業界事情通の方。立場は変わっても、熱い心は変わらない――まさにナイスガイです(笑)。

★中古販売問題を考えてみる(第2回)

フリーになって約半月になります。少しはヒマになるかと思っていたのですが、やれ引継の残りだ、営業を兼ねてのあいさつ周りだとあいかわらず忙しくて、せっかくのオリンピックものんびり見ていられませんでした。「少しはのんびりしたら?」といわれるんですが、まあ根が貧乏性なんでしょうね。でも、できるだけ生活パターンを堅気(かたぎ)に近づけようと思っています。

さて、前回はソフトの中古販売がなぜこれほど問題になるかという点について、法律的な整備が追いついていかないからというお話をしました。ここで「建て前からいうと、技術の進歩に法律の制定が追いつけないから」とご説明したのを覚えていますか?

じゃあほかに理由があるのかというと、大がかりな法改正をしなくてもいくらでも法的な規制を作ることは可能だからです。以前、ほかの話題のときに、ゲーム業界というのは歴史が浅いので業界としての経験値が低い、という話をしました。建築や金融といった老舗(?)の業界では、こういったノウハウがしっかりできあがっていますので、技術革新などで仕事の内容に変化があっても、いち早く対応するシステムを作ってしまいます。

では、ここで老舗の業界だったらこういった問題をどう解決するかをシミュレーションしてみましょう。

まず、大物政治家もしくは大手政党とのコネを用意します。ない場合は現金を数千万も用意すればすぐにコネはできます。「そんな大金!」と思われるかもしれませんが、中規模のソフトを1本開発することを考えれば安いものです。まあ、金さえあればサギ師でも政党推薦で代議士になれたのですから、コネぐらいは簡単にできあがります。

この政治家系統のコネを利用して、監督官庁となるお役所にパイプを作ります。いま話題の接待攻撃ですね。その監督官庁に対する発言力の強い政治家であれば、よりスムーズにことは運びます。

次にこの監督官庁のご指導をいただくという形で業界団体を作ります。当然関係省庁から何名か天下りをしていただき、役員になってもらわなければなりません。お礼として数年在籍していただけで、数千万から億単位の退職金をお渡しすることになりますが、まあ必要経費ということでしょう。

そしてこの業界団体が新しいシステムを仕切るという認可を監督官庁からいただいて、システムの運営に関して発生する手数料を徴収できるようにすれば完成です。こうすればこの団体を作った業界には新しい権利が発生し、そこから生まれる収益は適度に監督官庁や政治家に自動的に流れるようになります。「大人の世界ってやーね!」という感じですが、大企業とよばれるような会社が多い業界では、形こそ違えど似たようなことをやっているようです。

実はこの例は玩具業界に近いとある業界で、新技術の導入に際して実際にあったものです。たまたまこのプロセスをリアルタイムで見ることができたのですが、約2年足らずで新しい業界団体と上納金徴収システムができあがるのを見て、あきれるのを通り越して感心してしまいました。

誤解のないように申し添えておきますが、ゲームソフトの中古問題が上記の手法で片が付くといっているワケではありません。ゲーム業界は若いがゆえにこういった政治的手法(?)による解決などが苦手だ、ということがいいたかったのです。

また、政治的手法に頼らなくても解決方法はいくつもあるとは思います。ゲーム業界にはあまりダーティなイメージを持たれてほしくはありませんからね。しかし、一方で著作者の権利を守るために、あるいはユーザーの利便性を確保するためにもどこかで法的な規制は必要になるでしょう。

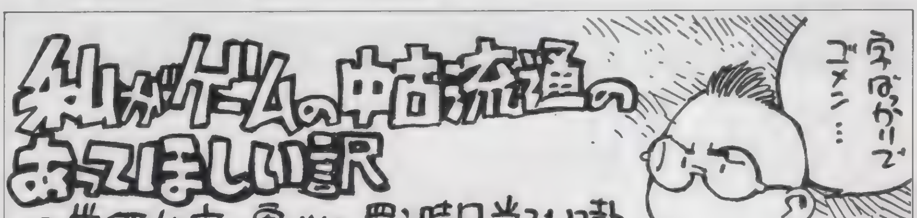
ゲームソフトの中古販売は、是非はともかくとして避けては通れない問題となっています。レコード・CDの中古販売やレンタル、あるいはカラオケの使用料のように、システムが確立するにはまだまだいろいろな問題が残っています。まあ、中古レコード・CDやカラオケのシステムも完全とはいえませんが、それでも著作権の保護という点では効果を上げているといっていいでしょう。

ではなぜゲームソフトでは中古レコード・CDやカラオケと同じようなシステム作りができないのでしょうか。

それは前述のような政治的手法に慣れていないといった要素もありますが、もう少し根本的な部分にも問題があるのです。ゲームソフトメーカーは、ゲームソフトはプログラム=著作物であるという姿勢を崩さないのに対し、流通を含む販売サイド及びユーザーはゲームソフトを単なる玩具として見ているという点なのです。

この点について問題視され始めたのは最近のことではなく、約10年前のファミコン時代から延々と続いているのです。このままでは話は平行線で、決して結論は出ないのですが、最終的には両方の言い分の中間あたりをとって話をまとめるといった、これまた極めて日本的な解決法になると予想されます。「落としどころ」というヤツですね。

■次回は両者の言い分を基にどの辺が妥協点になるか、解決法はどうなるのかを探っていきたいと思います。



イラスト/菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

PSの奴隷はゲーム、冬、深夜、ラジオ、テスト前……そんなキーワードでキュピーンとペンを持ってしまう、PS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページであります。参加方法は簡単、ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリです！　モハメドアリです！　アリリンモンローです！　間違い。

前回、卒業を話題にしたら編集長にもう少し後じゃないか？と突っ込まれたので今号も卒業の話題。あの猫はうるさいねぇ！　まあ、春だから卒業期だし……ってそれは発情期。

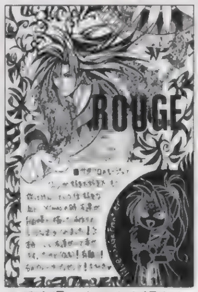
どうしても悲しくなったときは、星を見上げて涙をこぼします。どうも。私、北海道森林保護監察官の今野総太郎（47歳）です。じつは先月亡くなった母のことで御相談したいことがあります。母は無類のゲーム好きで、電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷は略して「DPSど」は11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってことをいつも気にかけておりました。そんなこんなで私も年をとり、やっと親孝行が出来ると喜んでいた矢先の出来事。私はハガキを描くのが宿命なのでしょうか？

2月も終わり…季節は春へ 新スタートにもDPSどを

忘れないで下さいね。いろいろ大変だとは思いますが、その辺は大事なのです。貴方と私を結ぶ架け橋、それは1枚のハガキなのです。


▲新潟県　RATAさん：そんな弱気な……。ちゃんと闘ってくれますよ。きっと。

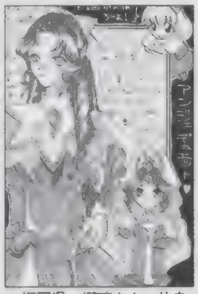

▲東京都　スティーブンさん：回転床＆ダークゾーンとかだともう、絶望的です。

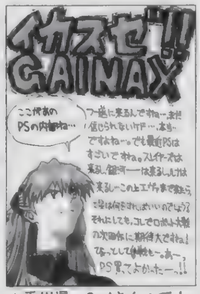

▲兵庫県　あるさき祝さん：いいですよね。世界にひとつの肉筆本

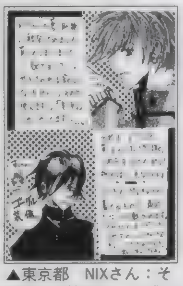

▲千葉県　蘭碧さん：彼女のけなげさは強さでもあるのでしょう。きっと。

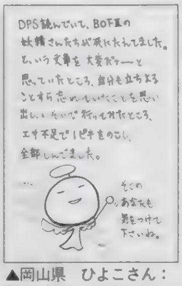

▲和歌山県　一刀両断丸さん：男×男でも聞いてきますよね。恋人いるか。

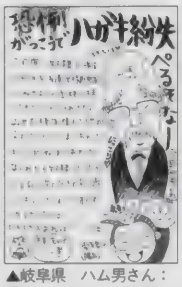

▲岩手県　伊藤勇太さん：それはドキドキです。というかステキなのです。

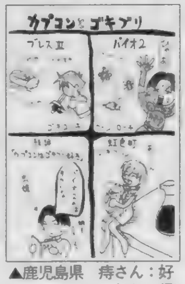

▲福岡県　櫻璃さん：仲良しですからね。最初意地悪ですけど……。

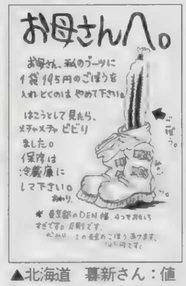

▲香川県　2ndさん：でもきっと「スーロボ」のアクセスでは勝てません。

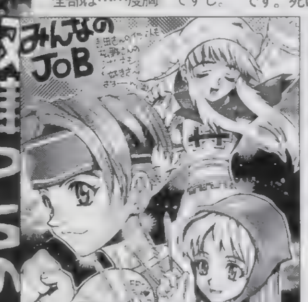

▲東京都　NIXさん：その辺から始めるコスプレ。全部は……度胸　ですし。


▲岡山県　ひよこさん：気を付けないと危ないのです。死に絶えます。


▲岐阜県　ハム男さん：顔洗いたくなりますね。ゴシゴシと。話題ですよ。

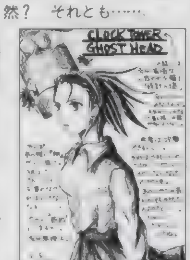

▲鹿児島県　痔さん：好きなんでしょうね。偶然？　それとも……。

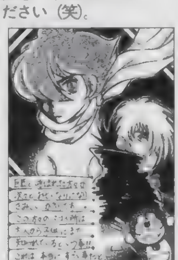

▲北海道　暮新さん：値段をつけるのはやめてください（笑）。


◀東京都　おおばわかこさん：脇役の方がデザイン的に凝った服を着てますしね。やっぱり、ラムザやアグリアスもちゃんと着替えて欲しかったですよね。


◀鳥取県　ごちそうさん：おめでとうございます。今年がステキな年になりますように。

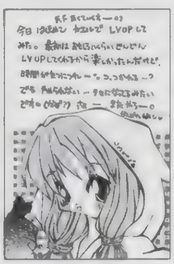

◀埼玉県　あんじさん：ちゃんとしたヤツじゃなくても大丈夫。楽しさ倍です。


▲富山県　りんりんさん：ハサミはなくても怖いですよきっと。


▲東京都　水城涼さん：さみしいですよね。それが時代なのでしょうか？


◀茨城県　荒華さん：多いですよね。それだけ熱いファンがいるワケです。


▲宮崎県　SMRさん：たまに降るのはいいですけど……の雪です。


▲高知県　あいりーんさん：レベル99までまっしぐらですよ。

「いろいろなことがあったおかげで、学校の持ち物検査＆頭髪服装検査が異様に厳しくなってしまいました。元々、うちの学校の規則、そんなに優しくなかったのに……こういう場合、いらだちをどこにぶつければ良いんでしょう？仕事だって恋愛だって、大人と同じコトは何でも出来るのに、学生というだけで縛られている気がします。早く大人になりたいです」神奈川県のっぺりさん：

そういう原因となっている危ない人は……一部なんですよねぇ。本当に。過激な行動に出てしまうっていう。でも締め付けられる時は一蓮托生。これはもう、どうしようもないです。学校というところが社会の一部で、それに所属してしまっている時点で、どんなに規則が厳しくてもそこから逃げ出すのは難しいことですし（絶対ではないですけど）。これまで、様々な事件がありましたが、とりあえず「自分」は大丈夫なように用心するしかないのでしょう。常にやさしい気持ちで、いろいろなことを考えて。とりあえずゲームや、小説や、マンガはたくさんのことを教えてくれます。実際に経験しなければ判らないこと、経験すればあっという間に判ることも多いとは思います。が、学校はある意味「仮想社会」。学生のうちはある程度のことは頭の中だけの知識でも十分な気がします。自分がいらだつのは何故なのか？　その解決法はないのか？　とりあえず何か別に解消できるコトを見つけるのがステキでしょう。大人になる前にいろんなコトを経験して知ってしまうのは……つまらないですよ。きっと。

「床部の人ほどではないと思いますが、お金を使ってしまいます。アッという間です。汗水たらして稼いだ給料が全てゲーム関係に消えていきます。まあ、今はまだいいかななんて思ってますが、将来、結婚したりしたらどうしたらいいんでしょう？」長崎県野本康志さん：

大丈夫です。その時はその時でどうにかなります。きっと。どんなにムダ使いが染み着いてても、もっと大事なモノが見つかれば、自然にそちらに傾いていくハズです。もしも傾かなかったら？……そうなってから考えましょう。

「なんか、いろいろ会社が潰れてますが、ゲーム業界って大丈夫なんですか？」静岡県元夏木さん：

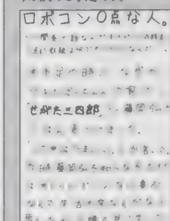
一般的な不況の影響はそれほどないように見えますが、最近はゲーム業界も少しずつ熟成してきたようで「売れないソフト」だけを出し続けているソフトハウスは確実に潰れています。景気が良い時はそういうソフトハウスでさえ生き残ってましたから。不況のおかげ？　なんでしょうか？

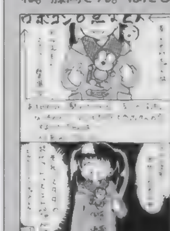
ロボコン0点な人

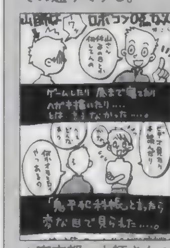
発売日未定

最近結構ゲームで遊べた。常にこうありたいもんだ。（ほ）

前回遊べずイライラしていた「バイオハザード2」ですが、その後狂ったように遊び続けてクリアしました。もちろん4つのシナリオは一日ですべてクリア。その後も、短時間クリアを目指して何度もクリアしてしまいました。しかしノーセーブクリアもラクラクで果たせるようになったので、取りあえず満足しました。それ以外のゲームはやってません。それにしてもハマっている間はものすごく集中してたせいで、遊び尽くすのに2日くらいでした。普段は遊びもしないで放っておいたり、1回しか遊ばなかったりするくせに、一度ハマってしまうと短期間で一気に終わらせてしまうようです。「テイルズオブディスティニー」も2日とかからず終わってしまったし。なんにせよここんとこ遊べるゲームが続いたので、何かいい感じですな。今後の予定では、2月末（これを書いているのは2月中旬）がちょっとヤバイ。「WIZ」は当然としても、「プリズムコート」とか「天仙娘々」とか欲しい物がたくさん出るのです。でもお金がないので全部は買えません。集中して遊びそうなものはないので、そのときの気分で何を買うか決める予定です。


▲愛媛県　むにゃんさん：かっこいいですよね。藤岡さん。はだし。


▲和歌山県　一刀両断丸さん：可愛いですよ。その通りですし。



▲東京都　山師さん：ソレが宿命。でも奴隷。ファイトなのです。

く覚えてます（最近のことですけどね）画面から制作者のこだわりがオーラとなってにじみ出ているというかなんというか。フリークならその辺を敏感に感じ取って誰に勧められるでもなく買うでしょう。んなワケで、PSでゲームを始めたような初心者の方にこそ買って欲しいですね　そう思ってレビューでもお薦めを付けました　もちろん、フリークにとっても損はないです　アイテムやモンスターのデータベース、さらには末弥純先生のギャラリーなど、おまけ要素がやたら充実していて、とにかく資料的価値の方も高いのです。さすがに徹夜してやり込むことはないでしょうが、取りあえず買って持っておくに越したことはないと思う　永久保存のベスト版的な意味合いも込めてね　うちにあるFC版のカセット（今だに全部持っている）は、電池が切れてデータが綺麗に飛んでしまってますので「WIZ」やりこめば？　今度はデータ残るワケだし　バグワザとかも残ってるのかなぁ？（魔）（ほ）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

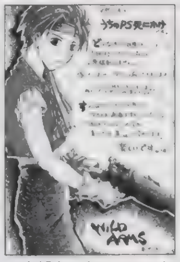
この号が出ているときには発売されていると思うけど、PS版の「WIZ」がいい感じでした　とにかく感心したのはやたら充実したオプション設定　ダンジョンをワイヤーフレームにできるだけでなく、モンスターグラフィックをパソコン版に変更できるというのが凄い。私としては、もちろん標準の末弥純先生のグラフィックで遊ぶ予定ですが、この道は奥が深いからパソコン版に喜ぶ人も多いんじゃないでしょうか。というか、私自身PC-88版で洗礼を受けたので、とにかく懐かしかった。それから日本語メッセージがパソコン版準拠と、英語処理されたものの2種類から選択できる（もちろん英語にもできる）というところにも、制作者の執念を感じてしまいます　それにしても、最初に「WIZ」が移植されるという情報を聞いたときは何の反応も示さなかったんですが、画面を見た瞬間突然期待が膨らんだことをよ

まあ、その極限がこの奴隷のノドとかかな　文字だけだけど（魔）

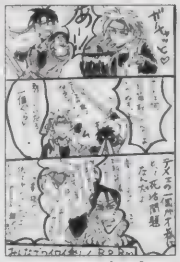
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

念願のMOドライブを買いに秋葉原へ行く。しかしエロゲーを買いすぎ、金が足りなくなって断念。おかげでHD容量を確保できず、買ったゲームも遊べないという悪循環。（中）

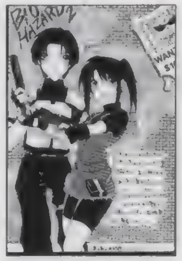
前回のSPEEDネタと同じことは、モーニング娘にも言えるようで。あの５人の中では、中央といちばん右の立ち位置のふたり（名前知らない）が、まあまあイケる感じだけど、やっぱりPVでの露出、特にサビの部分は他の３人より多いと思うぞ。サビはやっぱTVでも多く流れるから、編集サイドでも自然と扱いが違ってきちゃうんでしょうかね。まあ、似たようなことはゲームの紹介でも言えるからなぁ。たとえばレイアウトを考えるとき、どのイラストを大きく扱うか？　主人公、ヒロインといった主要キャラはもちろんだけど、その他では見た目のイイものが自然と大きくなる。これはイラストコーナーを見ればよくわかるでしょ？　また、この傾向は、ギャルゲーというジャンルではさらに強くなるんだよね。特に恋愛SLGは、設定上の主人公とヒロインは存在してても、ゲーム中でのビジュアル面の扱いが他のキャラより大きいわけじゃないから、こっちで自由にいじれるところがあるからさ。考えてみると、恋愛SLGの主人公って、主人公のくせに全然ビジュアルがないという、変わった存在だよな（笑）。それはともかく、ギャルゲーの紹介記事ではライター（または編集、デザイナー）の好み、主義によって、キャラのビジュアル、イラストの扱いが決まることはよくあることなんですよ。もちろん、あまりに偏った形にならないよう、気を配るところは気を配ってるけどね。



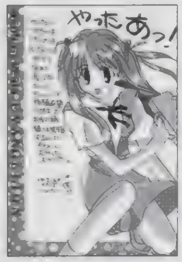
▲京都府　水玉みかんさん：修理に出すと直りますよ。きっと。



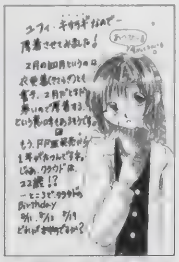
▲宮崎県　コブラプロジェクトさん：本当の拳で語り合うのは×です。



▲愛媛県　如月二月さん：そうですよね。なんでワザワザ離れるんでしょ？



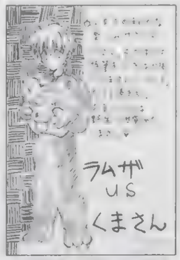
▲栃木県　めもるんさん：パソコン版のパワーアップを期待しましょう。



▲千葉県　沙月ひーなさん：ユフィは寒いの好きそうですけどね。



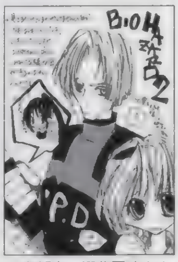
▲群馬県　蒼あおいさん：風邪はつらいですよね。編集部でも多いです。



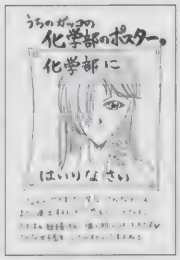
▲秋田県　武川心ェ門さん：着ぐるみ士とかのジョブもあれば……。



▲東京都　K・天槍さん：なぜ？　アイドル？　愛さえあれば？　です？



▲京都府　蝦蟇霜流さん：女の人の方が強いんですよ。いつの時代も。



▲秋田県　はちみつさん：ステキな先輩がいそうでちょっと……（笑）。



▲大阪府　いずみんさん：違うけどミニスカですし。なんといっても。



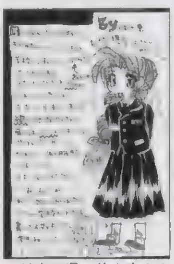
▲埼玉県　烏さん：シブメですよね。もっと活躍してくれてもOKでした



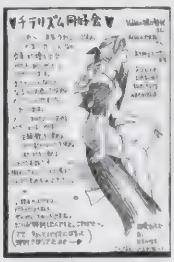
▲石川県　卯梨さん：楽しげです。燃えますよね。かなり。忍。（笑）。



▲千葉県　のえるさん：ステキなプリグラです。人気殺到？



▲神奈川県　仲十泉さん：でもソレはソレで可愛いような。



▲大阪府　ポリ子さん：良いですね。１人で考えて決める。チラリズム。



▲京都府　月子さん：くらくらな人、多いことでしょう。



▲和歌山県　一刀両断丸さん：制服に刃物は最近危険ですけどね（笑）。

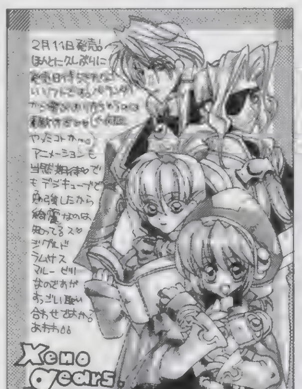


▲石川県　卯梨さん：やってみてください。格闘苦手ならRPGとか？

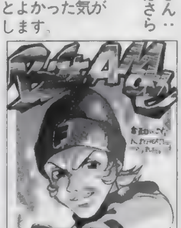


▲愛知県　山口27号さん：楽しいソフト多すぎです。目移りします。

▶千葉県　柴田恭子さん：キャラにまつわるお話、特に過去がステキ過ぎです。泣けます。マルーのバルトへの思いとか。



▼千葉県　ちったんさん：PSもですが、対戦はさらに熱いですよね。





◀愛知県　とものさん：１＆２パックならもっとよかった気がします。



▲広島県　神華美香さん：そんなときは振動コントローラでマッサージです。

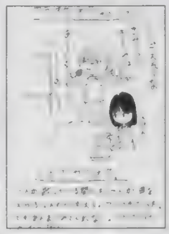


まんが／風上旬（膝にグッと来ると舐めたりもできるので便利です）

★★ゲームライター講座★★

「ライター募集で本当にライターになれるんですか？」福岡県　ナガノ慎二さん：

なれます。実際活躍してます。まさに登竜門と言えるでしょう。最初はあまり深く考えずにバイト感覚で応募してみるのをお薦めします。最初から大金稼ぐぜヘイ！　と、カんでしまうと危険（笑）。



◀新潟県　高橋智子さん：２人は寂しいですよね。かなり。どうしても騒ぎヅライですし。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲東京都　平野桂さん：ある意味上手いのでは（笑）？

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

引っ越しのついでに、いろいろと家電製品を見て回ったのですが、そこで改めて思いました。秋葉原は値引きが悪いと。そりゃぁ端っこの方で箱で売ってる店はなかなか安いのだけれど、石丸、サトームセンなどの大手量販店は軒並み割高。となりの御徒町のさくらやの方が全然安いんですよね。1割～2割ほどは割安でしょうかね。値引き交渉が面倒くさい方は、秋葉原は避けた方が無難かもしれませんね。余談ですが、流行のポイントキャッシュバックですが、（ち）はさくらやのがお気に入りです。残高がひと目でわかるのがポイントですよね。

ギャグカシラン 3.4

まんが／田中まさし（カッコイイです。CMはもうキマリですね）



ランキング発表

245：のぶすけ
235：G・紅牙、週末の怪人
230：RATA
215：矢澄
210：ごちうり
195：祥人、むにゃん
190：柴田恭子、田中新司
185：水瀬
180：佐伯まさめ
175：広瀬川秋人、TOMY
：都賀渉
170：走馬あづみ
165：睦月ユキ
160：湖山たみ、櫻瀬
：卯梨
150：美波、S・曜雅
145：小林慎介、北原隆光
：NAKO、哀原斑
：とりお、雨宮五月
：えんぢまる
135：市藤にたか
130：眠るカバ、卯月渉
：山師

●125：谷川蛍雪、深野樹里、清和日和子、●120：めもるん、いわきゆーし、香月りん、●115：かへえ、山口27号、●110：想あたみ、太一、東本夕夜、●105：辻槻景太、古川緋色、飯綱、月子、ともの、マチコ、荒華、●100：リンチンチン●95：望州あゆら、児玉啓太、十槻久也、樹塚智、パー子、カジサトコ、●90：SATOMI、真宮まゆ、藤神零式、水輝立、遠瀬宥、藤野ケイ、如月龍牙、●85：うに、小菌まり、ちったん、K450、●80：白羽優希、瀬鈴、HAPPY、鯨子、彩軌彼方、バグ12匹、わたなべつとむ、浅薙袖椰、●75：タカハシヂュン、大和飛鳥、水荻巴、浅倉沙霧、くさかべゆかり、桐生雅士、遠藤和子、えんぜるぼーい、成瀬祥雄、杜蓮司、●70：りるひな、木村吉伸、神哉龍、魚屋、高橋智子、大類敦士、楽柚、天海十流、えーる、●65：DDT、雪太、鳥太郎、かうち沙耶、乳酸基29号、麻里呼騎士団、有久翼、ユドウフ、いふじこう、クラゲ2号、如月二月、●60：にんじん、Yuko.T、うに頭、月旅行物語、甲斐つるぎ、蒼ノ助、フォレスト、楠本由貴恵、神野ゆき、蘇芳、民井実佐、なみなみ、ひよこ、日向アキラ、石井洋美

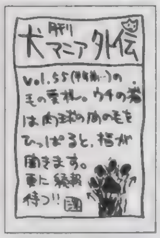


◀東京都　NIXさん：最初が一番難しいですよね　絶対。

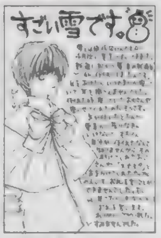


◀福井県　秋山仁さん：「鉄拳3」も気になりますが。

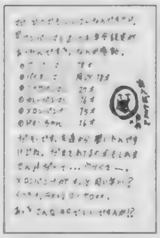

◀静岡県　珈珠りぃさん：難しい言葉知ってますから。彼女。

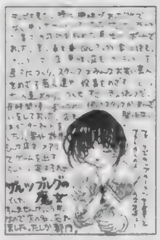


▲茨城県　深野樹里さん：犬研究会でしょうか？　ワンワンワン。

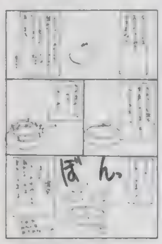


▲新潟県　RATAさん：平気でしたか？　何でもなかったなら……。

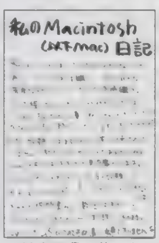

▲福井県　川嶋恵さん：となると若さゆえの過ちも……。



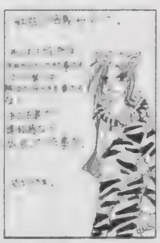
▲埼玉県　オコジョさん：ラーメン屋さんだったんでしょうか？

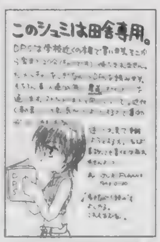


▲京都府　月子さん：火薬は危ないですからね。マネはダメです。

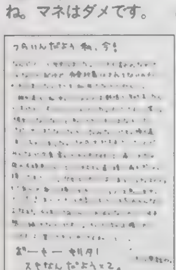


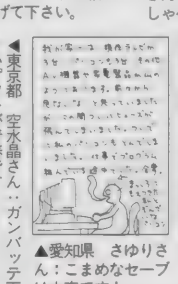
▲神奈川県　葵ゆうさん：ガンバッて触ってあげて下さい。

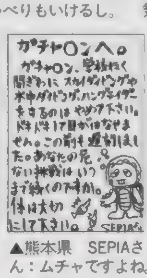

▲岡山県　ギース05さん：ステキですよね。しゃべりもいけるし。



▲茨城県　深野樹里さん：ムチャですねぇ。気を付けて下さい。


◀東京都　空水晶さん：ガンバッテ下さい。ソレが青春です！


▲愛知県　さゆりさん：こまめなセーブは大事ですよ。



▲熊本県　SEPIAさん：ムチャですよね。彼。男らしいです。



▲埼玉県　テンペラ加音さん：まあ。ハガキ描いてましたね。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは3月5日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム=キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。依頼された初クエストがギルドの罠だったことが判明、軟禁され尋問を受けることになる。ボクの旅の目的を明かすように迫られるが、そこにカジャラーン帝国の騎士団だしき軍勢が……。

軍勢はすでに街まで1リート（約2km）の位置に迫っていた。ホールステッドの街は旧大戦の名残りでいまだ堅牢な城壁に囲まれている。風が……かなり強い。見張りの兵が伝令のためか、せわしなく動いている。

「どうしょうもないよな、この場合。キュー、他に何かいい考えある？」

「これだけの軍勢にここまで攻め込まれると、直接戦闘以外の現状打開案は選択肢として見あたりません。さすが紫の神官ですね。私のネットワークに引っかからない様に敵が動くようにしむけたようです」

さすが知謀に長けた伝説の勇者……計略も一流。

「しかも……マスター、こちらも無傷というわけにはいかないようです。敵の中にかなり高レベルの術士と……これは抗術騎士？」

抗術？　聞いたことがない。

「術に対する耐性を非常に高めた騎士のようです。お待ち下さい……データを入手、分析……対賢者、そして議長用の兵のようです。これは我々にとってもかなりの強敵となるハズです」

ゴー……

風が……さらに強くなる。

「じゃあ、いこうか。ローディンはとりあえずここで待ってて。あれだけの軍勢だと……守ることができないかもしれない」

「……うん」

騎馬の上げる土煙が見え始めている。さすがの彼女も、大軍勢に圧倒されているようだ。

「ヒュー、行くよ」

京都府　本城裄斗さん：


◀岡山県　水鶏さん：次回は久々の戦闘シーンに突入？

ハードの神様の犬Σ

読者様の声がダイレクトに伝わってくるのはイイですね。例の変換ケーブル応募ハガキを読むと、楽しくて仕方がありません。皆さんからの「こーいうの教えて」みたいな声は、大変参考になります。今後はネタに困らぬよう、定期的に自作品のプレゼントをしようかしらん。そーいえば、今夏の東映アニメ映画は「スレイヤーズごうじゃす」と「ナデシコ」だそうで。楽しみ！　ルリちゃん……いや、独り言です。（犬）

危険度大爆発なハガキがあったので、ちょいと紹介しますね。P.N.古波万慈郎さんの追伸から。「PSのメイン基盤と電源基盤をつなぐコネクタを作って電源を外に出しました。熱暴走対策としてはかなり効果があるのですが、電源をおさめるケースがないので絶対危険度100%な感じです。トホホ」というもの。これはチャレンジャーですね（笑）。マジな話、命が惜しかったらプラスチック製のケース（放熱孔付き）に入れてやりましょう。ここで、金属製ケースに入れて感電死したらカッコイイかも（ウソ）。ちなみに自分の感電経歴は、100Vを5～6回、極めつけは（う）にあげたTVにRGB入力を無理矢理つける際、ブラウン管の電子銃にデコが触れ、1500V感電を体験！　さすがに1500Vは生きた気がしなかった。100Vは「ドクドク！」と電気が伝わるんですが、1500Vは「ビキビキ、バチコーン！」ってなカンジでしょうか。10ミリ秒くらい、魂が抜けます（笑）。もちろんコンセントを抜いていたため、コンデンサに蓄えられた容量で感電したのですが、それでもデコの皮が少し焦げました（電気抜きをしなかったオレが悪い！）。これはハードをいじる人の宿命かもしれませんが、くれぐれも細心の注意は怠らないように（注意：絶対マネしちゃダメだよ）。最後に筆頭の「基盤」という漢字ですが、ハードウエアにおける配線パターンや部品を実装する板の場合、正しくは「基板」です。コレ、間違っちゃう人が多いんですよね。読者様ならともかく、未だにゲーム、パソコン誌で多く見かけます。電撃系の誌面で「基盤」と書いてあったら、それはオレの原稿ではありません。念のため。あと、テクスチャを「張る」とかね。正解は「貼る」。処理の仕組みを知ってれば間違えないのに。PSが出てから何年経つやら……（かく言うオレも他の漢字間違えるけど。あぅ。ゴメン）。

犬くん失踪に続き、イラストレーターも失踪！ なので今回は担当編集が書いてます

★DVDのちょっとイイ話し&くやしい（？）話し★

先日、（さ）のDVDプレイヤー買いにつきあいました。ヤツはオレが近くにいるとイイ買い物します。金持ちなのにセコイ買い物するんだよな（笑）。大抵、高価なものが思いの外安く手に入る。オレもバカだから、つい「アレがいい、コレはダメ」などと情報や知識をバラしちゃうんだよね。どうも条件反射的にAV機器とかパソコン見ちゃうと、なんか喋っちゃう。気づいたら言っちゃってる（爆）。オレって絶え間なく喋らないと死んじゃう体質だから……。泳いでいないと死んじゃう鮫みたいな。買い物の前日なんか、（さ）と8時間も電話して8千円とんだっけ。だから、お相子（なにが？）。さて、話題を変えてDVD情報をひとつ。アメリカの映画会社がDTS：Digital Theater Systemsというオーディオ形式を使ったDVDタイトルを続々発売する。既存のプレイヤーではドルビーデジタルしか再生できないため、今後プレイヤー購入予定の人はDTS対応品を選んだ方が賢いよん。オレはそれを買うぜ。……フフ。

かと思ったらただの連絡ミスでやんの　今、電話ありました。なのでかなり変なだくん

◆今はこれだと思うのです◆

ついに買っちゃいました、DVDプレイヤー。新しもの好きの（さ）としては、発売当初から欲しいとは思っていたのですが、コレといったタイトルがなかったので先送りしてました。しか～し、広末涼子ちゃん主演の"20世紀ノスタルジア"がDVDでも発売されたと聞き、一緒に買いました。でも、映画の内容はかなりダメダメ…。まぁ邦画には最初から期待してませんが……。で、堰を切ったようにいろんなタイトルを買いあさってます。やっぱ、メディアが小さいのは良いです。LDみたいに、部屋のスペースを占領することもないですから。でも、DVDはイマイチ流行りそうもないので、ちょっと不安です。

さて、前回予告したAOUショーのレポート…と思ったら、この原稿を書いている現在は、まだショーが開催されてません。原稿の締切を勘違いしてました。次回は、ちゃんとレポートしますから、お楽しみに！　あっそうそう、『ジャスティス学園』の攻略ですが、なんか飽きちゃったのでやめます。勝つだけなら、簡単なパターンがありますが、これじゃ巷のゲーセン対戦になってしまいますから。『ジャスティス』は、意外と底が浅かったです。残念……。

能性が極めて高いですけどね。その可能性の高いアイテムは、まず「あすか」。といっても1-20%の方。なんか、今だにコレには目がないですね。関連商品がほとんどないのも原因ですが。でもコレはちょっと難しそうですねぇ。まず絵柄が統一されてない　ゲーム中のデザインだけで3種類ある。オフィシャルのコミックとか含めるとかなりの数になる。さらに圧倒的に素材が少ないので、トレカには向かないでしょう。で、次にハマる可能性が高いのが「スーチーパイ」かなぁ。これは絵柄のイメージが完全に統一されている上、素材は申し分ないくらい揃ってる。発売される可能性が非常に高いので、結構ドキドキです　これら以外の場合は、まぁ発売されても我慢できると思う。お金がないうちはね　なんだかんだ言っても、手元にお金が残っていれば手を出してしまう可能性は残ってるってことですね　はぁ～　（ほ）

まあ、しかたない……かなぁ？　8時間は話しすぎだって（魔）

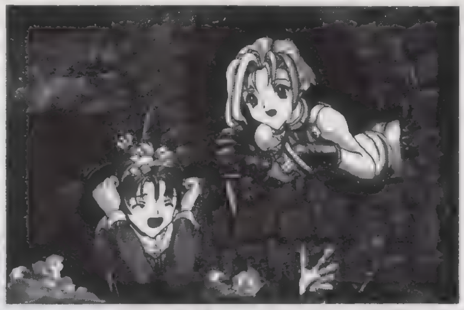
飽きが早いよ。予告したのに……（魔）

あんまり格闘ゲームはしないですけど、「デッド　オア　アライブ」は買おうかと思います。キャラゲーっていうと失礼かもしれないけど、そういった方面への訴えかけを非常に強く感じております。クリアするたびにコスチュームが増えていくというのはなんか面白そうです。こういった目的があれば、何度も遊んでみようという気になりますしね。まぁ基本的に格闘は上手くないので、手間はかかりそうです。PS版ではコスチュームが増えているそうなので、途中で飽きるかも知れないですが。（ほ）

「なんか私、２カ月位前にやばい体験をしたので10P欲しさに送ります。友だちのＴと２人で駅をうろついてたら、おっさんに拉致られた。ある高級マンションに連れて行かれ、薬打たれたりワケわからんことをやらされたりで３日間監禁されました。運良く逃げ出せたモノの、幻聴のせいでおかしくなってるわ、脱水状態やわ、変な病気うつされるわ、後から指の爪ははがれるわ（噛まれた）ボロボロでした。もう２度と知らんおっさんについて行きません。ごめんなさい」大阪府　パラノイヤ：

トレカとかの話：「サガ」のトレカなんですが、キラカードがあと2枚というところで止まってます。「真・女神転生」と違って、どこでも売っているのですが、買えません　お金がないのです　もちろんそれ以外のものは買っていません。ここまできたので「サガ」だけはコンプリートしたいと思ってますが、半端に揃っているものはもういいかなって思ってます。とくに1箱買ってコモンコンプリートできるのに、SPが9枚もあって箱に3枚くらいしか入ってないもの。最近こういったのが多くてね。コモンが揃った時点でもう買う必要もないかって思ってしまうのです。お金がないこともあって、お店で見ても欲しいという気はあまり起こらなくなりました　ま、今後のことも考えると、これはよい傾向でしょう。というワケで、カードの出費は今後収まりそうです。といっても、今後発売されるアイテム次第によってはふり返す可

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、ＭＶＰ狙いは大変だけど、がんばってみてね！　これほんと。　（魔）

手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
— 全部を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA〜S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト50はリーキス平原で行われる第35回宝探しグランプリ参加です。この大会は参加料さえ払えば誰でも参加可能で、もしも宝が見つかれば、発見者に賞品が贈られるというリーキスの街の春祭りの名物行事です。これまで25回目から発見者が出ず、現在ではとんでもない量のお宝が賞品となっています。問題は平原一帯を縄張りにしているリザードマンとの戦い。極端に探索向きのキャラでは乗り越えることは不可能でしょう。選択は３つ。①まずはモンスター討伐に向かう、②平原西側の湿地帯を中心に探していく。③平原東側のラーマルトの砦跡を中心に探索する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（70号）発売日の３月13日（消印有効）。コーナー名は「ＤＰＳど50」だけでＯＫです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の72号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第70号　３月13日発売号（第66号発表＋第72号分募集）
第71号　３月27日発売号（第67号発表＋第73号分募集）
第72号　４月10日発売号（第69号発表＋第74号分募集）

今回のあて先は「ＤＰＳど50」

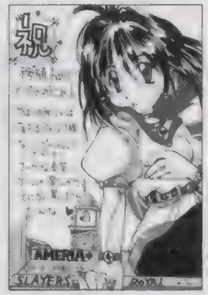
もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ〜Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ〜Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

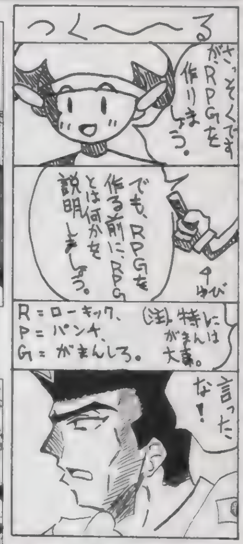
次のページは65号募集分の発表



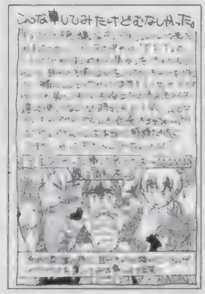
▲神奈川県　想あたみさん：しかもハデに。頭から。頑丈ですよね、彼女。



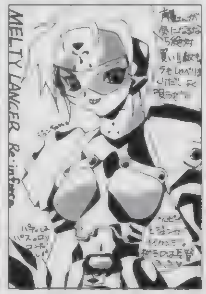
▲山形県　永岡裕樹さん：いえいえ……いつかきっと終わりますよ

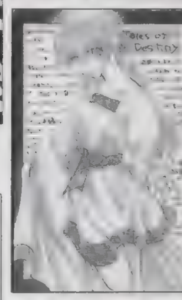


まんが／茨城県　塚田はさみ（ガマンは大変ですね　このソフトでゲームを作るの大変ですし）・イラスト／C次郎



▲愛媛県　天海十流さん：ステキじゃないですか両手に花作戦。


▲東京都　初陣龍乃助さん：設定もキチンとしてますしね。かわいいし（笑）。



◀福岡県　櫻璃さん：こんな感じの生地でミニだと……確実に見えちゃう？



▲宮崎県　風水りあさん：そのキャラの性格まで決めちゃいますからね。



▲滋賀県　こぢうりさん：人前では厳しいですね。かなり。判らないですよね。



◀神奈川県　わたこいうナさん：というかザックスがいい男ですよね。かなり。



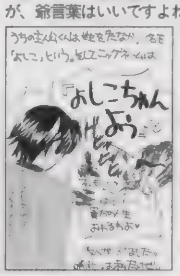
▲岐阜県　葉月ひとみさん：話せるのは全員話せますが、爺言葉はいいですよね。



▲神奈川県　想あたみさん：燃やして何をしようというんでしょう？



▶大阪府　大寿陽平さん：弟さんとでもかなり楽しいですよ。１人でやってもソレなりにいけてますし。



◀千葉県　穂摘露さん：名前は笑えること多いですよね。編集部でもよく見ます。大笑いな名前。



◀奈良県　きりしませりさん：バランスを直せばいけますよね。そのままじゃ厳しいかもしれないけど。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。10Pでよければ差し上げますな体験談です。知らないおっさんには付いて行っちゃいけません。やはり、ハガキウラの文章でさらに……。ムダかもしれませんがむかつきますね。

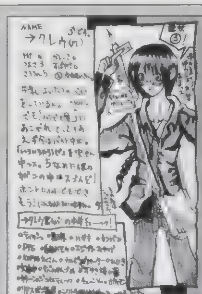
「ゼノギアス」の犬船長（本当はアザラシだかトドらしい）にめろめろです。「オレは　海の　男　だっ！」にめろめろです。一緒にポーズ付けるバルトも好きです。マルーのバルトへの思いにもめろめろです。なんちゅーか、キャラにベタ惚れです。でもＥＤは見れてません。やるヒマがありません。「プリズムコート」もなかなか良いです。１プレイに時間がかかるのが難点だけど、バレーボールに懸ける乙女たちの青春がいい感じです。とりあえず早苗を「委員長」と呼びながらフレイ中。　早苗を委員長と呼び会会長（魔）
って書いたらあかりのイベント発生！　くそーもうやらん（１日くらい）

Nights of Knights

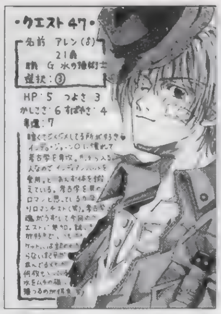
クエストナンバー47発表
65号募集分

今回募集のクエスト47はフェネガターンブルムと呼ばれる古代の術増幅器の存在の確認、そして可能ならば装置自体の奪取帰還でした。「大いなる民の遺跡」に関する古文書に記されていた、まさに伝説のアイテムは、護衛獣に守られた今なお生き続けている古代遺跡と共に発見されました。護衛獣は動きの早いウイングガーゴイル。ある程度すばやさが必要な設定になっていました。戦えてしかも探索できる＝すばやくて頭のいいキャラが勝ち残ったようです。

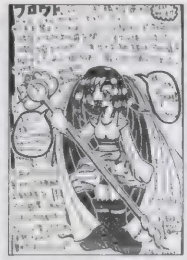
MVP



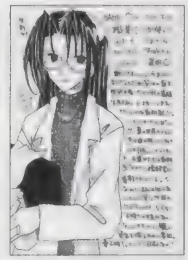
▶北海道　シャルのさん：すばやさ、かしこさ中心という、今回お薦めのキャラ。ＨＰも多めでステキでした。しかし……カバンの中の黒液ってなんでしょう。他はムチャでもワケがわかるモノばかりですが、ひょっとしてコレを使ってハガキを描くとか？　インク……じゃないんですよねぇ。牛乳配達は重いので大変そうです。飲みたくなるし。



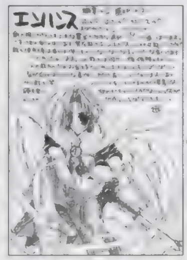
▲秋田県　いふじこうさん：きっと理想目指してまっしぐらなんでしょう。



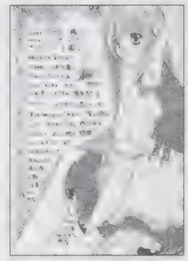
◀奈良県　輪廻さん：ストップかけた後が大変そうです



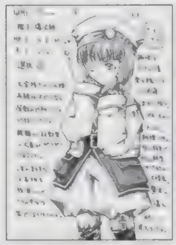
◀千葉県　都賀渉さん：糸で抜く。結構痛いんですよね



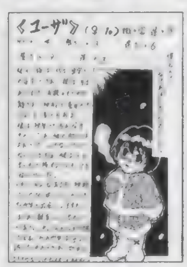
◀北海道　哀原斑さん：その能力に耐えられる剣があるんでしょうか？



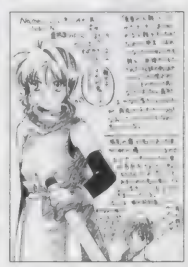
◀福岡県　櫻璃さん：弟思いのお姉ちゃん……ビンボが……。



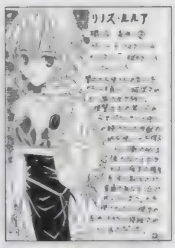
◀埼玉県　眠るカバさん：台所で眠るのはちょっと寒そうです。



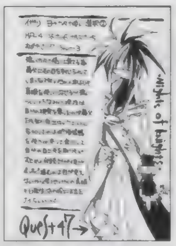
◀福井県　天空人さん：子供には厳しい経験でしょうねぇ。



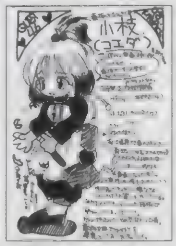
◀和歌山県　太一さん：しつこくされているといつの間にか……ね？



◀愛媛県　むにゃんさん：育ったら彼女はどうなるんでしょう。



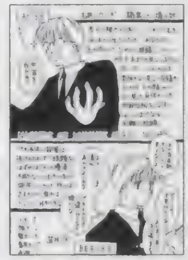
◀北海道　草山みどりさん：それでも強ければきっと……。



◀福岡県　さばとま菊理さん：イエーイが可愛いです。



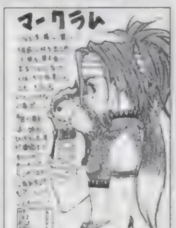
◀茨城県　遠藤和子さん：死亡は厳しいですよね。永遠の別れですから。



◀埼玉県　矢渡さん：衝撃に弱いかもしれません　バリーン



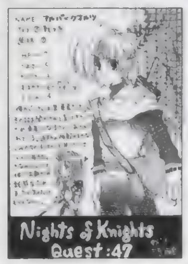
◀千葉県　すずさん：リズムを読まれてしまうと……。



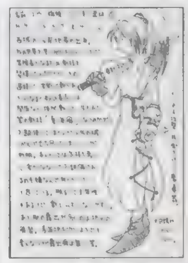
◀北海道　ＴＯＭＹさん：お姉さんなかなか無鉄砲そうです。



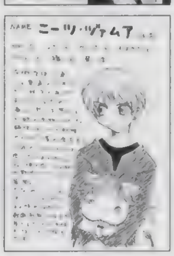
◀秋田県　市藤にたかさん：共生。必要とし合うのは良いことですが。



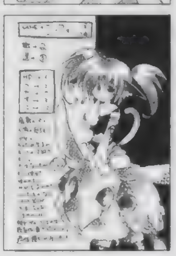
◀福井県　天竜雨傘さん：罪作りな彼なのでした。逃げ足でＧＯですね。



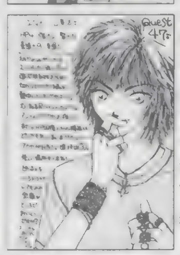
◀大阪府　雨宮五月さん：まあ、戦い以外でその力が使われなければ……。



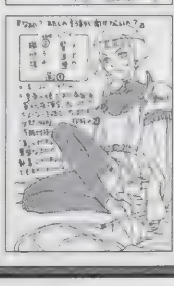
◀北海道　松木やすたかさん：怖くなっても見てるだけだと……。



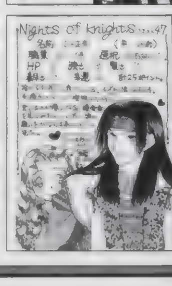
◀静岡県　珈珠りいさん：過保護。かなり怖いです。



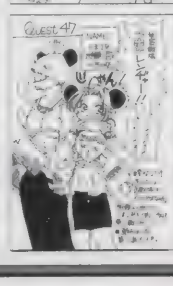
◀埼玉県　toricoさん：リリアンってとけちゃうんですよね



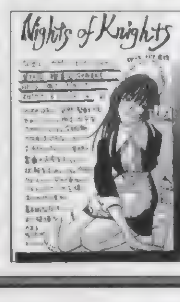
◀茨城県　美波さん：首筋がジョリジョリしてそうです。



◀愛媛県　天海十流さん：かなり紫の上になりそうです。



◀滋賀県　ごちうりさん：胸の顔プロテクターが可愛いです。

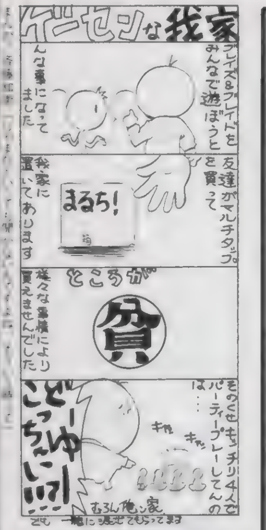


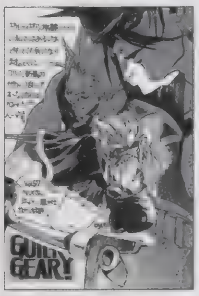
◀東京都　山師さん：市原悦子シリーズな感じです。



◀岡山県　のぶすけさん：スゴイお医者さんですねぇ。

まさに水と油。が……「ＧＴＯ」は違う。本筋は前作の「純愛組」と変わらないヤンキーマンガの王道「主人公強ーい、硬派ー」の法則を押さえているにもかかわらず、主人公をゲーム、アニメ好きの先生にして、実際にいそうな高校生の悩みを毎回のテーマにすることで現在少年マンガ界で最も現実感のあるマンガに仕上がっている。気がする。鬼塚（主人公）強すぎなのにね。タイトルからしてインチキなのに（グレートティーチャーオニヅカの略・笑）ゲームよりもアニメよりも、早く実写のドラマにして欲しいなぁ。鬼塚は……織田裕二とかね。やつは元「湘南爆走族」のアキラだし。ちょっと歳か。じゃあロンブーの田村亮。金髪だし。で、ヒロインに相川七瀬とか（爆笑）。あ、考えてたら田村亮にもう少し演技の勉強と筋肉着ければバッチリな気がしてきた　テーマ曲は奥田民夫　見てえ　さて、最後に　鬼塚はそろそろ童貞卒業した方がいい気がするなぁ。そこから始まる新鬼塚が見たいです。以上　（魔）





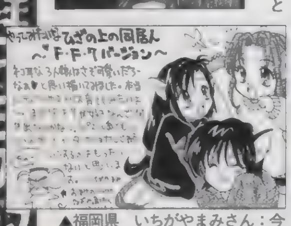
◀千葉県　Ｓ・風雅さん：小さいんですよ。ヤケに武器が大きいです。



◀北海道　麻宮透さん：こういう家具が似合うのがステキです。



◀神奈川県　Ｇ・紅牙さん：大丈夫。きっと「ペルソナ２」が……きっと。

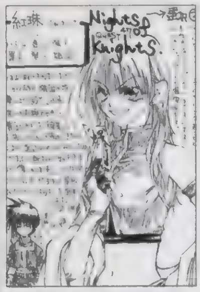


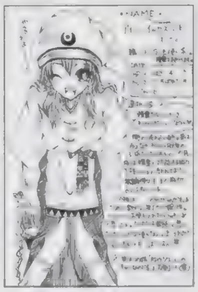
▲福岡県　いちがやまみさん：今度、「エアガイツ」に出ますよね。

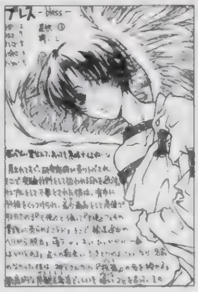
Ｎ64の「スーパーロボットスピリッツ」が何か楽しそう。他人が遊んでいたのを後ろで見ていただけなんですが、結構綺麗に動いているし、必殺技を使ったときのカットバックがかなりイカしてました。ロボットの動きが人間臭いのには違和感を覚えましたが、しばらく見ているうちに馴れたし。そうなるとダンバインとダイターンがほとんど同じ大きさであることに気にならなくなった。64は「ゼルダ」まで封印と考えてたんだけど、コレは買うかも。今の内から押し入れから引っ張り出しておこうかな。（ほ）

編集の宮田さんとＳＳの「ウィンターヒート」で熱く対戦していました。ジャンプ競技で２人とも130メートルを越えられず、「これが限界かな？」と思っていたら、平吉さんがフラフラとやってきて「２人とも甘いな。俺なんか150メートル越えたよ。やーい」とか言ってイジメます。ひどい人です。まぁ、それはさておき同じＳＳの「ＵＮＯデラックス」もなかなか楽しい。人同士だとお互いの手札が見えているので、対戦にはなりませんがＣＯＭと２対２で戦うのが面白い。ぜひプレイしてみてください。ＰＳでも発売されるし。　（う）

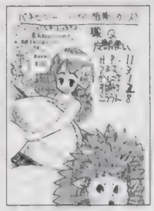
オレの行進：最近お気に入りのマンガシリーズ：「ＧＴＯ」（藤沢とうる作）はステキ ヤンキーマンガフリークとしては最近というか、前作「湘南純愛組」の時からスゴク好きな作家さんで、当然のように単行本を揃えていたモノ（なんでサイズ違うんだろう……）の、本作になってからはヤンキーマンガなのにオタクにも薦められる＝一流のマンガを描く漫画家さんになった気がする。オタク系の人はとにかく（昔いじめられたからか？）ヤンキーを嫌う人が多い 週刊マガジンにその手の読者が少ない（と言われている）所以である（オタクはオタクでも21歳から何となく目覚めた遅咲きのオレにとって、伝説のヤンキー（当時はつっぱりと言った）は憧れの的だった 当然昔はサンデーよりもマガジンだった）嫌うモノは仕方がないにしても、ヤンキーマンガでオタクに受け入れられた作品なんてオレの記憶にはない。


▲和歌山県　高村神楽さん：きっとこっちの方が本当の顔だったんですよ。

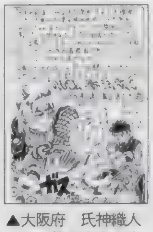

▲和歌山県　日向アキラさん：占い師は自分たちの運命も占えるのでしょうか？

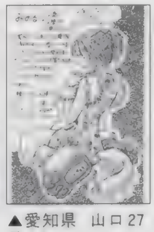

▲岡山県　水鶏さん：実際に羽根があったらそうなってしまいそうです。


▲山形県　週末の怪人さん：妹小さいんですけど……。


▲東京都　アウーさん：泣かれちゃ困りますもんね。


▲埼玉県　宮夢るなさん：カモフラージュが出来てない気も。

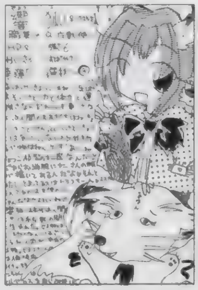

▲大阪府　氏神織人さん：絡み合う人生。人生は戦いです。

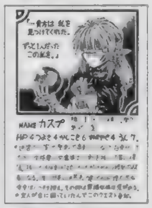

▲愛知県　山口27号さん：いつまでも探していそうです。

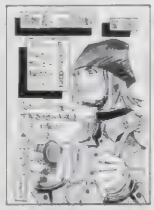

▲群馬県　プティングさん：今年の風邪はつらいですから

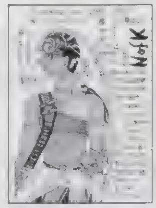

▲大阪府　えんぢまるさん：鳥の人との言語が妙でステキです。カワイイです。


▲神奈川県　如月龍牙さん：一つ目は忠実なシモベっぽくていいですよね。

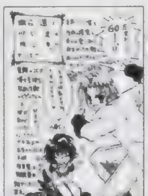

▲埼玉県　黒海猟虎さん：鼻たらしてでもメロメロな感じです。強いかも？

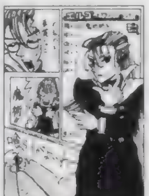

▲新潟県　阿部逸人さん：何をして聖剣に串刺しに？

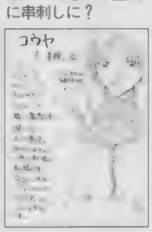

▲広島県　VSさん：上手いんでしょうねぇ。子供の憧れ？


▲京都府　サクマ式さん：大会の賞品に女性。スゴイです。

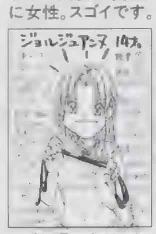

◀東京都　樹村のさん：絶対違いますね。うごうごしてます。ウゴー。


◀大阪府　クラゲ2号さん：魔獣はオバカさんなキャラがイイですよね。

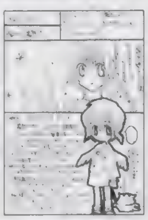

◀静岡県　泉水きらるさん：キュピーン加減がステキです。やはりかけ声。


▲大阪府　高津さん：師匠はまるで目玉オヤジのようです。


▲福島県　白河勇魚さん：確かに剣は杖にもなります（笑）。

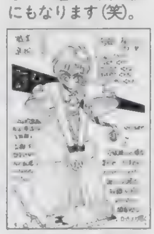

▲愛知県　牛ぎゅうさん：基本ですか。自信がないと。

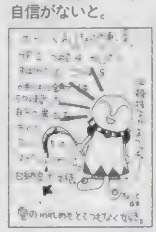

◀東京都　清和日和子さん：ネズミは何を考えているのでしょう？


◀福岡県　とりおさん：ドラゴン、だといいなぁですか。しかも強い？


◀埼玉県　逆咲らうむさん：体を鍛えるのが趣味なんですよ。きっと。


▲栃木県　ゆきさん：まあ、そういう人多いですよね。

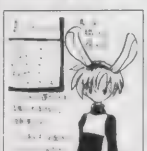

▲宮城県　森由美子さん：太い文字が書けそうなハンマー。


▲東京都　にがうりさん：この顔でマッハ５。怖すぎ。

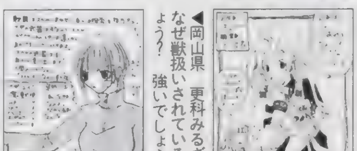

◀秋田県　石井洋美さん：かなりアバウトな性格っぽいです。でも悪魔ですし

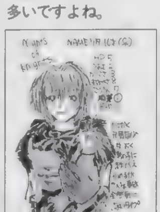

◀滋賀県　貴利子さん：捕まえられちゃうんでしょうか？ギュッと。


◀東京都　祥人さん：パートナーの心配をよそにガンガン行くのでした。

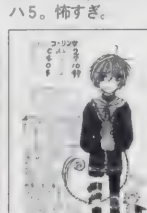

◀静岡県　鈴木りんこさん：どうして大丈夫なんでしょう？　幸運だから？

◀岡山県　更科みるざさん：なぜ獣扱いされているのでしょう？　強いでしょうに？

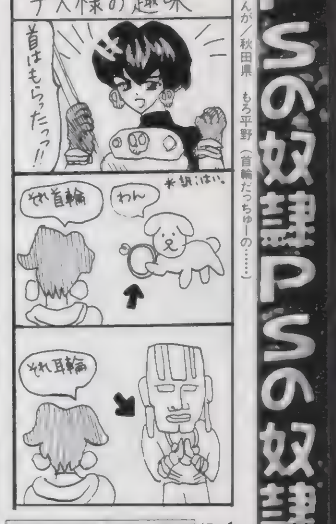

◀鳥取県　ごちそうさん：でもコレくらいあればまだ普通な方なのでした。


▲富山県　ぺるさん：そのうち男には見られなくなります。


▲埼玉県　大類敦士さん：たくさんいますね。分身。


▲大阪府　K450さん：可哀想です。兄…むちゃ酷いです。

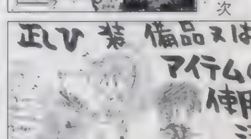
まんが／秋田県　もろ平野（首輪だっちゅーの……）




◀福井県　マチコさん：楽しいときは確実にあったでしょうねぇ……


◀神奈川県　楽柚さん：忍び界で流行なのでしょう。最新モード。


◀千葉県　Y'm円人さん：ガンバッテ次を！ガンバってください！オオオォ！

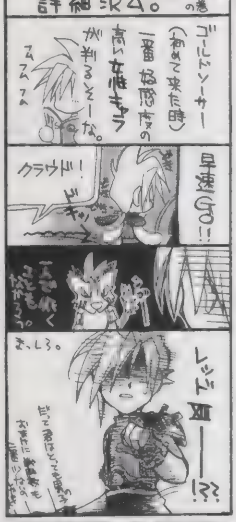


▲静岡県　えんぜるぼーいさん：あやしい装備品って多いですよね。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はなし！　数字は0066でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、今回の当選はナシ！がちょーん、ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、ＴEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

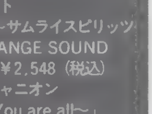
まんが／北海道　えーる（ちょっとドキッとしますね。コレは）



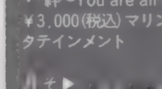
GMCD News

今回のオススメは「バイオハザード～運命のラクーンシティー～Vol.1」です。文化放送・ラジオ大阪で好評放送中のラジオドラマに、ラジオOAでは自主規制のため、表現できなかった戦慄のエピソードを収録した完全版になっています。また、立体音響RSSミキシング処理が施され、徘徊するゾンビの足音や、飛散する腐肉までもがあたかもその場にいるかのような臨場感で体感できます。ラジオドラマでは満足できなかった人はぜひぜひ聴いてみてください。

現在発売中
- 「ロックマンDASHオリジナル・サウンドトラック」¥2,100（税込）SMEインターメディア/SULEPUTER
- 「ドラマCD バイオハザード～運命のラクーンシティー～Vol.1」SMEインターメディア/SULEPUTER
- 「バーチャレーシング/R-360/G-LOC」¥2,310（税込）マーベラスエンターテイメント
- 「侍魂～サムライスピリッツ～ ARRANGE SOUND TRAX」¥2,548（税込）ポニーキャニオン
- 「絆～You are all～」¥3,000(税込) マリン・エンタテインメント



▶Vol-2、3は、それぞれ3月21日、4

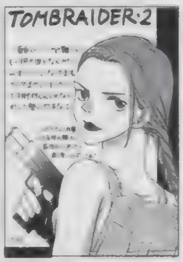


◀TVCMで話題のテーマソングも収

ゲームソフト激論座談会

「純粋にゲーマーだけで食べていくコトって不可能なんでしょうか？　ゲームセンターあらしみたいに、大会とかの賞金で生活して行くって感じで。そうしたらずっとゲームして特訓するのになぁ」北海道　あかりさん：

魔：うぃっす。座談会です。これは……ムリだろうなぁきっと。だって賞金のかかったゲーム大会ってそんなにないもの。
う：ないっスな。
ち：もしもたくさんあっても、今流行のゲームじゃ、プロとして毎回勝つのって難しいでしょう。
魔：そうね、「ＶＦ」で無敵といわれてる人だって運が悪けりゃ負けちゃうし。
う：ゲーセンでお金賭けてやる人なんて、そんなにいないだろうし
ほ：結局ゲームがうまいというパラメータは役立たずだろ。
魔：まあ、ゲームが変わればやりこんだ人が強いのは事実だしね。でも、ゲームライターとして生活していくのなら、このゲームが上手いっていうスキルはものスゴクおいしい。
う：出版社対抗のゲーム大会なんかはソレなりにメンツがかかってるしね。
ち：あの雑誌には絶対負けたく⬇



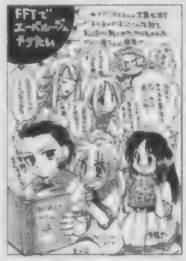
◀東京都　蒔村祐さん：難しいですよね　まあ、快感は得られるのでいいのですが……

ないとかあるしね(笑)。みんな大人げないから。
ほ：うむ。
魔：まだまだライターとしての力は未熟でも、ゲーマーとして仕事を頼まれたりもするしね。
う：きっとこの人はライターは面倒だからやりたくないんだな。
魔：……う～ん。さすがにゲームして遊んでいるだけでお金がもらえて生活できるってのは虫が良すぎるかも。

「中古販売がイロイロいわれてるじゃないですか、近所のおもちゃ屋さんがさっそく中古の買い入れ、販売をやめちゃいました。少ないお小遣いをやりくりしてなんとか中古でゲームを買うっていうのが私のゲームライフだったんですけど……もうそれもムリなんでしょうか？　中古がなくなったら多分、もう来年のお年玉までソフトを買えません。ゲーム止めてしまいそうです」神奈川県　オリンピッカーさん：

ち：こういう問題はあるよね。中古は確かにゲーム業界にとってあまりいいコトではないと思う。けど、情熱はあってもあまりゲームにお金を使えないチビッコのフォローはないんだろうか？
魔：その辺はキチンと考えて欲⬇しいよね。ＣＥＳＡも。ただただ、ゲーム業界に不利益だから中古は止めろ！'って一方的に言ってもマイナス面ばかり見えてしまう。
う：それこそクソゲーは中古価格が定価でも十分な気がするし
魔：ＰＳが成功しているのは小学生ユーザーの増加もその一因としてあるわけで、彼らの懐事情を考えると中古は必要かもとさえ、思ってしまうくらいだし。
う：ゲーム、安くなったとはいえ子供にはメチャ高いからね
ほ：オレは買えるから中古はなくてもいい。
ち：そう。私らのようなバカな大人や、最低でもバイトの出来る高校生は中古なくてもいいですな。
魔：小学生はこれから10年後のゲーム業界を支える存在なワケで、大切に扱いたいお客様。いっそのこと小学生割引、中学生割引、高校生割引と、学割を始めてみるとか。ソニーならできるだろ。
ほ：そうなったらスゲー悔しい。
魔：大人はガマンだ。……しかしナイフといい中古といい、スグに行動に出るよね、みんな。

「オレの買うゲームハードはこれまで、ことごとくダメになっています。セガMkII、MSX２、リンクス、バーチャルボーイ、PC-88⬇

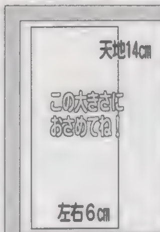


◀大阪府　クラゲ2号さん：キャラ立ってますし。でも……続編もないでしょうねぇ。きっと。

VA……で、こないだ「ブレイズ&ブレイド」がやりたくてPSを買いました。今回は失敗したくありません。PSの今後の展望ってどんな感じなんでしょう？」兵庫県　楢橋元継さん：

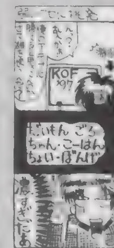
魔：ハズレハードって痛いよね。
う：オレはVAまだ持ってるぞ！
ち：まあ、とりあえず、今年いっぱいは全然平気でしょう。ＰＳの後継機種が出てくる気配もないし。
魔：ま、既に過去の遺産がザクザクなので、ゲーム好きなら買って損したとは思わないと思うけどね。
ほ：遅いですな。ＰＳ購入が。
魔：いいじゃんかよ。個人の自由なんだから。
う：発売時期とかの続報がないけど「ドラクエ」も来るワケだし。
魔：オレ予想だと当然、「ＦＦ」の続編も、「ペルソナ」の続編もまだＰＳで発売されるでしょう。
う：「バイオ」の次もまだＰＳじゃないかなぁ？
ち：そういう大作以外でも、遊べるイカスソフトはバンバン発売されてるしね。
魔：まあ、今買っても寿命で壊れるまでは楽しめそうだ。
ほ：ＰＳの寿命って？
魔：だいたい２～３年で要修理とみたがどうか？　運もあるが。

お笑い４コマ道場



４コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン４コマを載せちゃうよ！　載せるんだってば！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀岩手県　ＩＮＦさん：ステキです。こんな組み合わせ　男らしすぎ、というか本当に好きなんでしょうか？



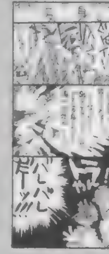
◀福井県　ヨシゑさん：ステキな朝グッモーニング！　こうして一日が始まるのです！



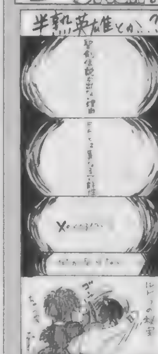
◀北海道　哲-PAYさん：そして「デッドオアアライブ」に続くわけですね……って続かない！　でもハッと聞きはイメージ、胸ですよね



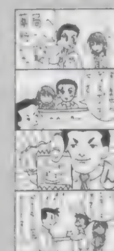
◀愛知県　山口27号さん：思いっきりベタベタで「ズコー」っていうズッコケ音まで聞こえてくるような…。



◀滋賀県　ごぢうりさん：最初っから顔に縞があるのに……それでも隠したいお年頃。ガオ～。



◀山梨県　委員長Yさん：そんなことといったらイロイロ出てきちゃうからダメですよ。「スクウェアのトムソーヤ」とか。



◀鹿児島県　痔さん：落ち着いてドクダミ茶を振る舞う店主が大人てすね若者よ！　要注意だ！　でしょうか？



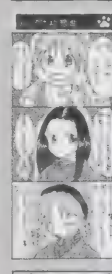
◀埼玉県　びばさん：まあ、スパイですから　そうか……だからみんなあまり使わないんですね



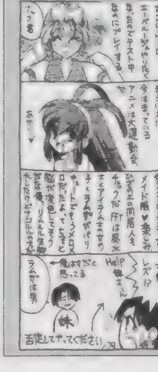
◀岡山県　水鶏さん：姉さんへの甘え方が豪快です。さすがに本当の姉弟でここまでやってたら…それはそれでステキそうですけど危ないです。



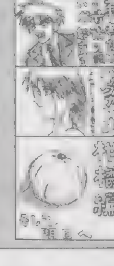
◀茨城県　サ・プーさん：マリーのダメになってる加減がステキ過ぎです。さらさらと崩れてるし。



◀兵庫県　山田豪さん：ねぇ。脳死いや帽子ぐらい良いじゃないですかねぇ　みんな厳しいです



◀大阪府　クラゲ2号さん：思い過ぎです　でもきっとみんなで思い続ければ……ラムザの胸が出てあそこもへこみ……ってそこまで思うものです？



◀北海道　哲-PAYさん：スッパーいので注意したいです。きっとCD-ROMをあぶると、文字が……



◀大阪府　三日月哀さん：よくあるみたいですね。だからものすごく窓が大きい所とかありますし。

ころも見逃せません）。編集部では現時点、「センチ」を楽しいといっているのが（う）さんと俺しかいないので、最近自分のゲームを見る目が信用ならなくなってきました。以上の点により、「G・O・D」を楽しいと思っているのは俺だけって危険性があります。ここ読んで（読んでる人も相当少ないとは思うんだけど）「G・O・D」買おうかな、と思った人は、自分の責任において購入されることをオススメします。でも、俺は好き。それもかなり　あとは……「プリズムコート」ですな。これが相当いい感じ。特にマコちゃん。スポ魂モノ、というわりには少々ノリが淡白な気もしますが、育成SLGとしては水準以上の完成度　これに関しては編集のアッキーさんと（魔）さんの同意も得られたので、それなりに信用していただいてよろしいのではないかと思われます。しばらくはこの２本で楽しめそうかな。あ、あと「センチ」　（平）

くくく、またもムダ使い、デサント「モバイルサーモ」。とても高い（９万弱）アンカ内蔵型のコート、ガスカートリッジ１本でマイナス30度の環境を10度にして、３時間くらい持つっていうステキなコート。背中に吸排気口が付いていて、静かなところで耳を澄ますとシューって音がするイカスコート。でも……オレの住んでいるのは東京。暖かすぎ。しかももう春一番吹いちゃった。今年、スキーに行ったりオリンピック見に行ったりする予定無し。スイッチ付きで単３電池２本で動くナイスなコート。ラララララ。あ、やっぱりムダですか？　……そうですか。（魔）

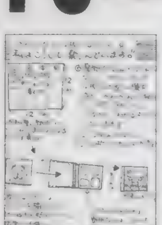
アーケードゲームの祭典、AOUショーが行われました。SNKからは「リアルバウト餓狼」の最新作、カプコンから「ストEX2」、「スタグラ2」など。ほかにも彩京、タイトー、セガなどからも格闘ゲームが出展されるなど、格闘ファンにとってはたまらないモノになりました。また、あの「電車でGO!」の続編や個人的に楽しみだった「バーチャロン オラタン」など、近年まれに見る豊作なショーでした。これから、ゴールデンウィークにかけてゲームセンターに登場するでしょう。マジで楽しみです。（う）

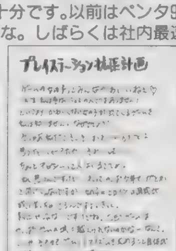
ふむ。最近はなんか「G・O・D」がかなりイカしてます。SFC版のイカレた（とにかくバカにしてるのかってくらい悪い）ゲームバランスが、そりゃもう泣けちゃうくらいに改善されてるのがステキすぎるのです。ストーリーの大筋は同じだけど、細部が全然変わっているのも嬉しいポイント。かつてメーカー提供の資料で「SFC版とはまったくの別物。これが本当の「G・O・D」です」ってのを読んだときには、「はぁ⁉」とか思ったものですが、申し訳ありません。まさしくこっちこそ本物です。ヒマを見つけてはちょこちょこ遊んでます。発売されたら買っちゃうかも。ただ、この感動はSFC版をプレイしていた人だけのもので、PS版が初プレイとなるライターの小岩さんは特に何の感慨もなさげだったってところも見逃せないポイントです（しかも、SFC版をやった人が、必ずしもPS版を気に入るとは限らないという

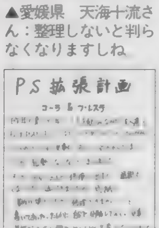
PS 拡張計画

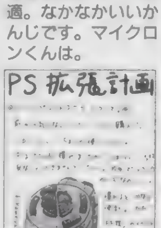
えー、もうすぐ引っ越しの（ち）です。この号が出る2日後の3月1日には移ってますね。今度は西の方に移動し、ちょっと編集部から遠くなります。まぁ何にせよ楽しみではありますね、新居に移るのは。何かと費用がかさんでしまいますけどね。

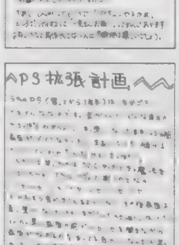
最近、会社のマシンも代替えされて新しくなり、環境だけなら大分快適になりました。近い内にBXマザーも出ちゃうだろうけど、まぁ今のところはLXのPII300で十分です。以前はペンタ90でしたから贅沢もんですな。しばらくは社内最速の地位を保てる（1〜2ヵ月位）ことでしょうね。くっくっく。納品された初期状態に比べると大分環境も整備されたので原稿書きもちょっと快適。なかなかいいかんじです。マイクロンくんは。

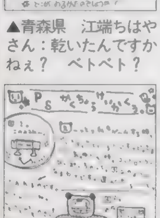

▲愛媛県　天海十流さん：整理しないと判らなくなりますしね

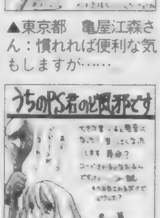

◀大阪府　ポリ子さん：カワイクないよりもカワイイ方が……。

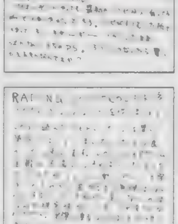

▲青森県　江端ちはやさん：乾いたんですかねぇ？　ベトベト？


▲東京都　亀屋江森さん：慣れれば便利な気もしますが……


◀千葉県　のえるさん：その呪われたようなバグり方が怖いです。


▲新潟県　藤月エンさん：もっと冷えるようにしてくれれば……


▲大阪府　クラゲ2号さん：コードをつないでる端子のせいでは？


◀茨城県　サ・プーさん：空気で膨らますヤツなら前ありましたよね。

他機種のことも話したい

最近、なんだか燃えないの。特にSS。全然チェックしていないし（というか、チェックするべきタイトルが見当たらない）。まぁ、「センチ」が楽しいからいいか（←俺だけ？）（平）

SS　ついに「シークエンスパラディウム」発売（これ書いている時点では、ギリギリまだなんですけど）。あの工画堂が満を持してリリース！っちゅうことで、結構手応えもありそう。個人的に、非常に楽しみであります（編集部内での評価も高め）。女の子と45（というか鎧というか）って組み合わせがもう「FSS」みたいでバリGOOD（って、「FSS」って若い読者には分からないんじゃなかろうか）。ゲットしたら仕事の合間を見て、のんびりやり込むつもり。

パソコン　そういえば、先だって発売された「Natural」と「プライベートガーデン」。すごい売れ行きらしいです。「Natural」は発売日、さんざ探し回ってようやくゲットできたくらいだし、「プライベートガーデン」に至っちゃ発売日に買い逃しちゃったし。まぁ、別に発売日に入手できたからといってすぐプレイできるわけじゃないのでいいんですが。どっちもそれなりにいいデキなんですけど、パソゲーが即売り切れる時代なのかぁ、今は。ちょっと再認識です。

その他①　春に発売されるバックライトつきのGB本体が楽しみ。GBにもっとも必要だと思っていた機能（バックライト）がつくわけですよ。購入を考えている人は、ちょっと待つといいかも。というか、任天堂の対応が異様に早くて、今出てるGBポケットはもう回収がかかっている模様。買おうにも手に入らないのが現状みたいですが。

その他②　「VG」で痛い目を見た俺の「大金払って、残るのは紙っぺらだけだしなぁ」という大問題発言ですが、すみません、撤回。今月「リアル麻雀」が出るらしいんで。ただ、今のところ少々心配なのが、発売元が新参メーカーだってところ。カードはそれなりにノウハウを積んだところじゃないと、いいものができないから。ドキドキ。

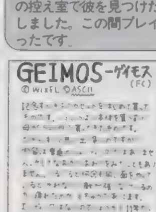
クソゲー万マオ

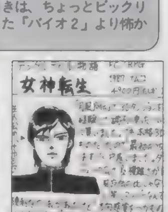
お店で、手に取る直前まで買う気のなかったソフトを買っていた……そんな不思議な体験をしたことはありませんか？　私はあります。（う）

今月は無駄遣いせず、お金を貯めようと思っていたのですが、秋葉に行くともうダメです。「あっ、このソフトがこんなに安い。この値段なら買いだね」と頭の中で「悪魔の方程式」が成立し、また無駄遣いをしてしまう。ここのところ、毎週木〜金曜になるとこれの連続です。しかも買ったソフトはたいていつまらない……。「売れない」から安くなる→ということはあまり面白くないソフト→という方程式は私の中にはないようです。まぁ、全部がそうというわけではありませんがね。トホホ。

というわけで、直前まで買う気のなかった「ゼノギアス」(廃)と秋葉に行って、いろいろ買って家に戻ったらいつの間にかありました（いや、万引きしたのではなくちゃんと買ったんですけどね。お財布も軽くなってたし）。まぁ買ったモノはしょうがない、というわけで始めたのですが、プレイした第一印象は「もうひとつの「FF」」。つまりオレにはあのCMはうそを言っていないというわけです。まぁマップやシステムなど、わかりにくいところはありますが、まだ途中なので感想は終わってからね。しかし、どうでもいいけどダンの顔はかなり怖い。武闘大会の控え室で彼を見つけたときは、ちょっとビックリしました。この間プレイした「バイオ2」より怖かったです。

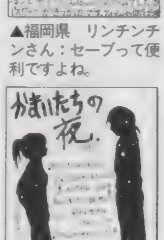

▲石川県　卯梨さん：それでも楽しいのならステキなゲームなのです。

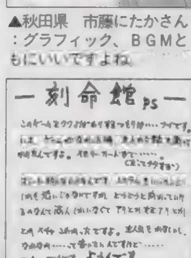

▲秋田県　もろ平野さん：EDがないゲームって結構あります。

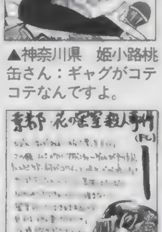

▲福岡県　リンチンチンさん：セーブって便利ですよね。

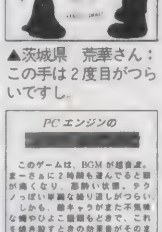

▲秋田県　市藤にたかさん：グラフィック、BGMともにいいですよね。

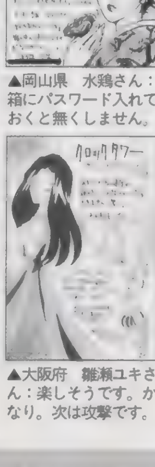

▲神奈川県　姫小路桃缶さん：ギャグがコテコテなんですよ。

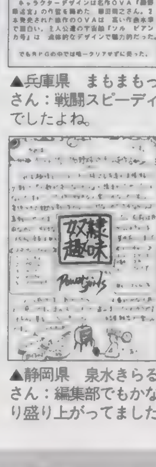

▲茨城県　荒華さん：この手は2度目がつらいですし。

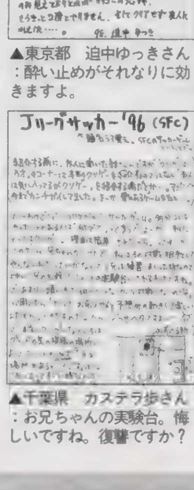

▲東京都　迫中ゆっきさん：酔い止めがそれなりに効きますよ。


▲岡山県　水鶏さん：箱にパスワード入れておくと無くしません。


▲兵庫県　まもまもっさん：戦闘スピーディでしたよね。


▲大阪府　雛瀬ユキさん：楽しそうです。かなり。次は攻撃です。


▲静岡県　泉水きらるさん：編集部でもかなり盛り上がってました。


▲千葉県　カステラ歩さん：お兄ちゃんの実験台。悔しいですね。復讐ですか？



まんが／静岡県　たっP（というか……なぜ2枚。あんなに売れているのに……）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

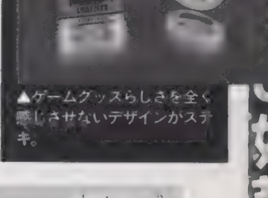
●キャンペーン情報

SULEPUTERから発売のドラマCD「バイオハザード〜運命のラクーンシティ〜」の発売を記念して、シリーズ全作購入者から抽選で300名に、限定オリジナルリング（指輪）があたるキャンペーンが実施される。このリングは、タワーレコードで限定販売されているバイオハザードリングの造形に準じており、[illegible]したい人は、応募してみよう。

●キャンペーン情報

ZUNTATA RECORDSが、「ZUNTATA RARE SELECTION」の発売を記念して「シングルCDプレゼント」キャンペーンを実施する。応募方法は、ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1「Stoic Romance」と、Vol.2「10cm四方の青空」に封入されている応募券をハガキに貼って下記宛先に送ろう。抽選で300名に「非売品「OGR&TAMAYO」カップリングシングルCD」が当たる。

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
(株)タイトーZUNTATA RECORDS
「ZUNTATA特製シングルCD」キャンペーン係
締切は、[illegible]日消印有効）


▲ゲームグッズらしさを全く感じさせないデザインがステキ。

■魔王30才ぴょん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はリクエストによりぴょん。人気出ません。このだらしなさ加減が好きです

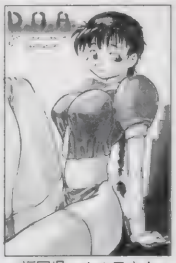
■犬ぴょん：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ犬くん。聞けばどの機種が買いか大判り。

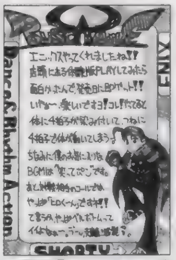
■バオウ中里ぴょん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。今回会えませんでした。トホホ。

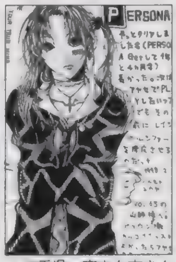
■ほやへ田島ぴょん：卑劣なゲームプレイなら天下一。楽しそうなので「ＷＩＺ」レベル４桁目指せ！

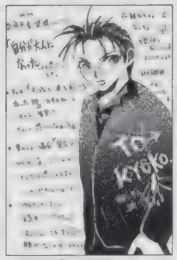


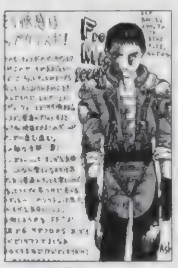
まんが／宮須　（ワニは……ドキッとしますよね　かなり空　来るし）・イラスト

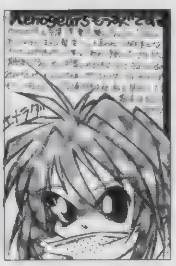

▲福岡県　ホルヌヲさん：柔らかなスギでコスチューム数ＵＰ！　ツヤツヤ。


▲香川県　2ndさん：曲もオシャレな曲の揃ってますよね。遊べます。


▲三重県　東本夕夜さん：頑張らないと目標達成前にデータが消えた⋯。


▲茨城県　荒華さん：女の人はそうかもしれませんね。大変です。お化粧。

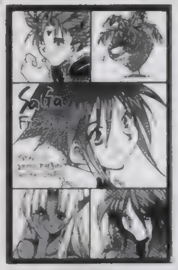

▲宮崎県　SMRさん：ムチャですよ、あのデータは。続編が欲しいです。


▲高知県　あいりーんさん：キャラはいいですから。安心して下さい。



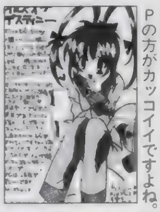
▲大阪府　成瀬祥雄さん：彼らのその後をＲＰＧでプレイしたいです。

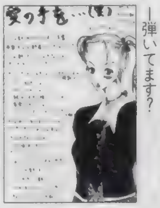

▲愛媛県　如月二月さん：かなりオバカさんですけど、強いのです。

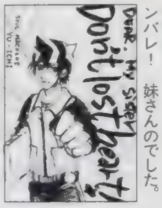

◀山形県　十河さん：ステキな仲間たちです。この辺は人によってイロイロですよね。このゲーム



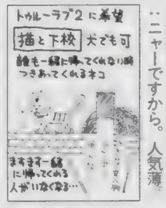
◀和歌山県　太一さん：前作のキャラはどうなってるんでしょうねぇ？　大活躍とか？　謎です。


◀栃木県　めもるんさん：Ｕ Ｐの方がカッコイイですよね。

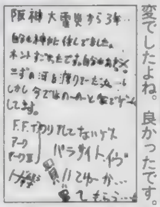

◀東京都　空水晶さん：ギター弾いてます？



◀富山県　りんりんさん：ガンバレ！　妹さんのでした。



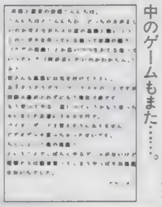
◀富山県　いわきゆーしさん：ニャーですから。人気薄。

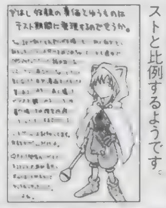


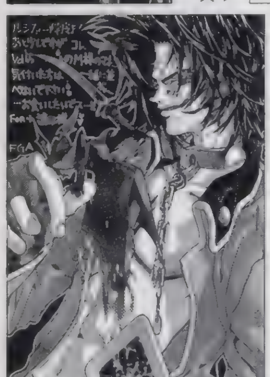
◀兵庫県　幻想騎士さん：大変でしたよね。良かったです。

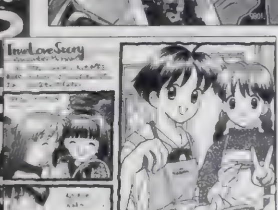


◀大阪府　パラノイアさん：でも彼女勝手に行動するから。

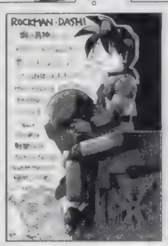

◀岐阜県　シオンさん：風邪中のゲームもまた……。


◀大阪府　雨宮五月さん：テストと比例するようです。


◀千葉県　S・風雅さん：彼……本当にいたらカッコイイのか悪いのか……悩みます。

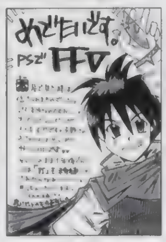

◀埼玉県　矢渡さん：それほどイベントは……ないですよね。実際の学園生活はそんなモノです。


▲三重県　カケスさん：カワイイですよね。キャラ全部。



▲東京都　空太さん：楽しめます。アニメは欲しかったですよね。

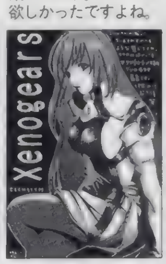

▲奈良県　きりしませりさん：気になる人はレッツプレイです！



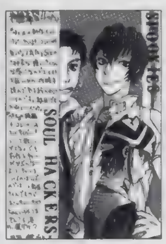
▲滋賀県　貴利子さん：きっと「Ⅵ」も発売されますよ。期待です。



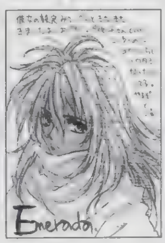
▲大阪府　わたなべつとむさん：ねぇ……キビシイですよね。



▲大阪府　えんぢまるさん：プレイしてもダンはあんな感じで……。



▲岡山県　水鶏さん：サイバーいいですよね。電脳カード？

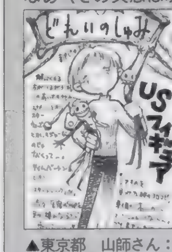

▲秋田県　まいまいさん：出番遅いのでなかなか会えません。

奴隷の趣味

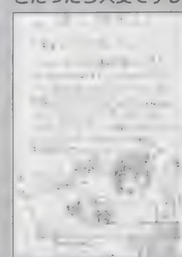
趣味でダメになっていく。そんな心の中を覗いてみたいアジの開き。ってなワケで心の灯火、別名趣味地獄のコーナーです。ナメ猫でつっぱりって感じで貴方の趣味はなに？（魔）

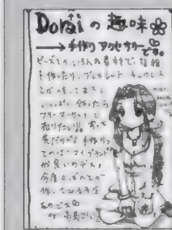
「私の趣味は整理整頓です。とにかくきちっとしてないとイヤなので、１日２回は部屋の掃除をしてる気がします。で、大変なのが彼の家に遊びに行ったとき。何でこんな人を好きになったのかってくらい汚いんです。部屋が。週に一度のデートはたいてい彼の部屋の片づけで終わってしまいます。ひょっとしてコレはもう宿命なのでしょうか？」東京都　なんだかおかしいぞさん：

宿命です。整理整頓が好きならしょうがないでしょう。床部関係者の机はプライズの人形、マスコットなどであふれているので、ちゃんと整理してくれる人がいるといいんだよなぁ（その実態は現在発売中の増刊Ｄ６参照）。編集の中川さんは自分の気が向いた時じゃないと片付けてくれないし。ステキな趣味だと思われますので、今後も彼氏の部屋をキレイにしていくのが貴方の運命なのでしょう。多分。２人とも整理好きだったら大変ですし。

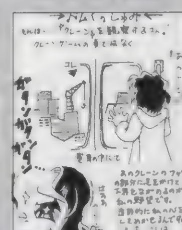


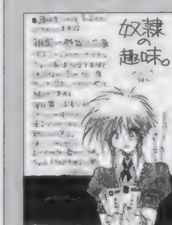
▲東京都　山師さん：趣味の悪さ加減がいいですよね。


▲北海道　シャルのさん：お風呂遊びは永遠のロマン。これですよね。

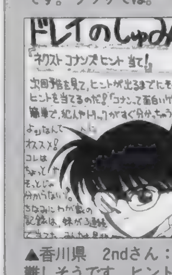


▲大阪府　高島ひろいさん：自分で身につけられるのがお得？

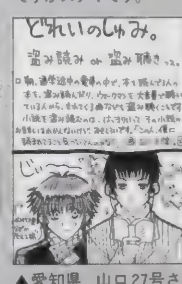

▲和歌山県　一刀両断丸さん：かなりマニアックですがステキです。



▲山形県　十河さん：結構当たるモノらしいです。ウワサです。



▲香川県　2ndさん：難しそうです。ヒントは。選択肢多いですし。



▲愛知県　山口27号さん：ちょっとストーカーな趣味です。気を付けて。

度に「お前の狙いはこの子だろう」とか、友だちから言われるほどです　ちなみに平吉さんの好みも実にわかりやすい　私でも97％の確率で当てられます……っていうか、床部の人はみんなわかりやすいです。今後は「個人教授」、「みつめてナイト」や「プリズムコート」など、密かに楽しみにしているソフトがあります。最近ギャルゲーが増えてきたのでいい感じです。それにしても今年の春（3月～4月）はプレイしたいゲームが多くて困ります。PS、SSやパソコンなど全部合わせるとかなりの本数になります　去年の年末が寂しかっただけに良いことなんですが、やはり金銭面で不安が残ります……　ふと、思うとゲームを買うために働いているような気がします。でもまぁ、楽しいからいいか。トホホ……（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト


■うききゲボ：なんか、まだ原稿書いてないのに来ないのでキミだけゲボ。「南総里見八犬伝」。

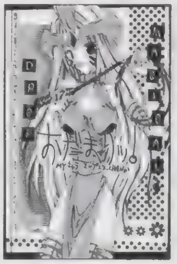

■さとちーぴょん：ＤＶＤいいな。なによりも小さいのがステキ。ＢＯＸも小さいんだよねぇ。

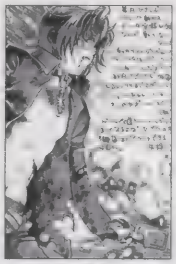

■ちくちりぴょん：皮肉を言うのが大好き。いいなぁ引っ越し。新しい家の住み心地は果たして？


■平吉ぴょん：「プリズムコート」マコちゃんに首っ丈。あんなすぐ赤くなるのは……ちょっと……。

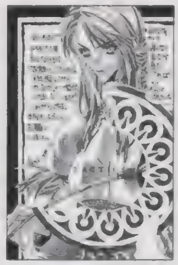
さて今、密かにマイブームなのが「センチメンタルグラフティ」。床部で楽しんでるのは、私と平吉さんだけですが（例の「トゥルーラブ」コンビですな）…… 見た目やシステムは全然違うけど、どこか「トゥルーラブ」に共通するモノがあるのでしょうか？ それにしてもこの「センチ」の主人公ってすごいヤツですねぇ。北は北海道から南（西？）は長崎まで、12人もの彼女がいるなんて…… しかも、何故か東京には彼女がいない。不思議な設定です これまた不思議な話ですが、プレイしているとイメージイラストの絵柄より、ゲーム中のグラフィックの方が個人的には好きになっていました。平吉さんもいいといってます。発売前は、「ゲーム中のグラフィックってイラストと違うじゃん」とか言っていたのにね。どうでもいいけど、最近の私のゲームギャルの好みはとてもわかりやすいようで、このテのゲームが発売される

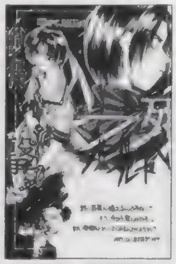

▲東京都　山師さん：虎縞ビキニで実から。お色気たっぷりですし。


▲大阪府　雛瀬ユキさん：キャラ全員カワイイですよね。


▲北海道　香月りんさん：久々っていうのがネックです。運です。

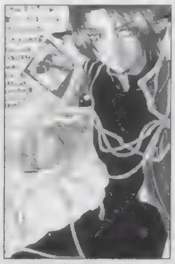

▲岡山県　水鶏さん：上手くなってくると攻撃がポイントになります。

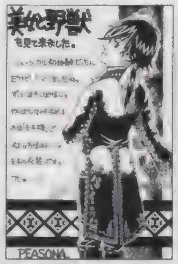

▲大阪府　杜蓮司さん：よろしくお願いいたします。新年でした。



▲徳島県　浅藿柚椰さん：増刊ＤＶ６に体験版入ってます

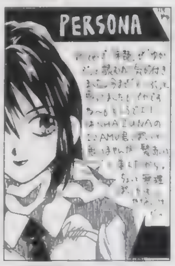

▲神奈川県　佐伯まさめさん：悪役もかなり印象的ですからね


▲北海道　TOMYさん：愛さえあればロードなんて。これです。



▲千葉県　ちったんさん：王子様ですか。やはり。白馬に乗ってでしょうか？


▲千葉県　カステラ歩さん：信じられる自分のタメに闘いましょう

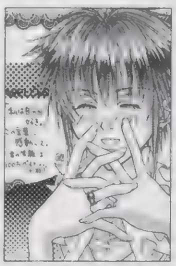


▲福岡県　いちがやまみさん：ゆかぶです。ゆかで寝るからゆかぶです。


▲大阪府　九頭竜涼雄さん：リオン、とんでもなく人気高いですよ。



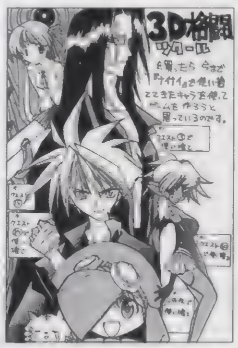
▲東京都　卯月渉さん：ハマルと楽しいんですが。アクセス遅いですが。


▲愛知県　山口27号さん：キャラとして立ってますよね。彼女特に。



▲熊本県　SEPIAさん：ソレはソレでバッチリなのでした。

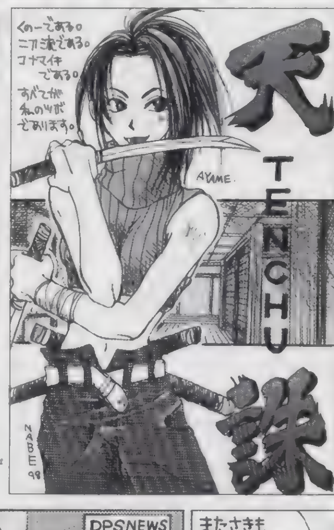


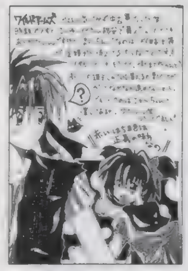


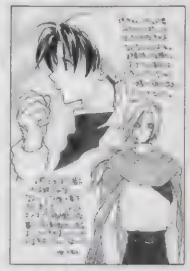
▲秋田県　市藤にたかさん：そういう楽しみ方もステキだと思われます。熱い格闘です。

◀北海道　TOMYさん：腕が細いとスグに首に入っちゃうんですよね。

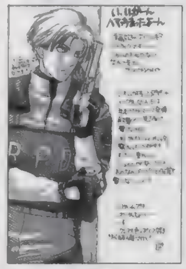
▶大阪府　わたなべつとむさん：ザシュザシュと斬りながらＧＯ！

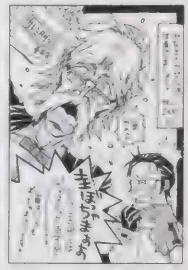



◀宮城県　NAKOさん：過去の付録、フレイクエスチョンSPさえあれば…。

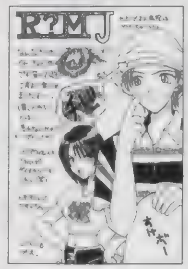

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！

◀愛知県　とものさん：坊ちゃんは永遠にあのままですから

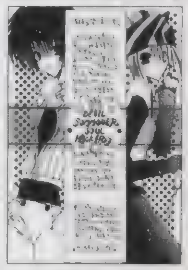

◀東京都　パー子さん：重いですよね。本物の銃は。オモチャじゃありません。

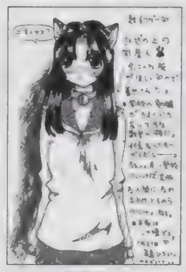

見事当たった人はスゴク誉められます

◀鳥取県　ごちそうさん：ちょっとうっとうしいかもしれません。

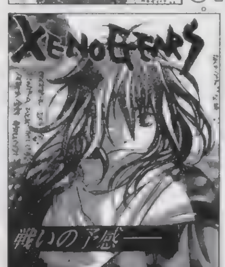


◀宮城県　NAKOさん：顔怖いですよね。特に実写キャラ。


◀大阪府　雛瀬ユキさん：パワーメモリーはたくさん入るんですけどねぇ。


◀大阪府　高島ひろいさん：きっとセーラーはあるような気がします（予想）。


◀和歌山県　一刀両断丸さん：ワクワクするシチュエーション！　なのです

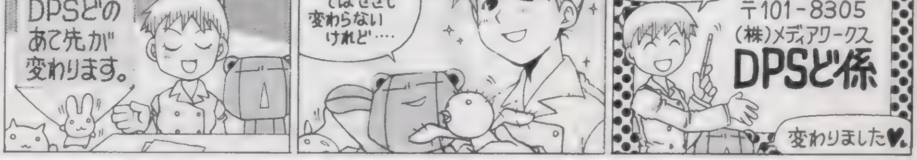


▲北海道　えーるさん：戦いです！　つらくてもつらくなくても戦いなのです。


▲宮城県　カジサトコさん：埋もれていくたくさんの自分の気持ち。貯まっていく感じです。

ハガキ！　描かずに載るな！

「ハガキのタメに貴方は作られた、人造人間なのよ！」と泰子は叫んだ。ガーン！　ちきしょう！　そうだったのか！　そういえば右手にペン内蔵ってのも、左手にハガキ乾かし用の溝付きってのも、胸からドライヤーってのもおかしいなぁって思ってたんだ！　くそう！　こうなったら……こうなったら日本一のハガキ描きになってやる！　……なんて前向きに思うかぁ！　誰だぁ！　オレの身体を勝手に改造したのはぁ！　と荒れる公彦、16歳の春なのでした。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵 便 は が き

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.69係

〒 □□□－□□□□ ここにはなにも書かないでください→

住所 都道 府県

TEL （　　　）

氏名 フリガナ　男・女

生年月日 年（西暦） 月 日　19

職業
①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3
高1 高2 高3 短大・専門学校生 大学生・大学院生
予備校生・浪人 会社員 アルバイター 無職 その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】 | | |

【2】

【3】 | | |

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 | | |

【9】

【10】

【11】 才

【12】 |

【13】 ：

【14】

【15】

【16】 ㊀売 ㊍本 | 買 ㊍本

【17】

【18】

【19】

電撃PlayStation VOL.69 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P163のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、3月12日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.66

①悠久Tシャツ
上林美紀（岐阜県）藤浦優子（宮城県）
宗智和（沖縄県）浅見武（滋賀県）
木下幸子（山口県）

②悠久キャップ
阿部義弥（岩手県）陣内隆宏（福岡県）
勝又宏和（静岡県）

③悠久レターセット
角田加寿子（香川県）北川礼子（千葉県）
佐古麻美（千葉県）

④悠久ポスター
藤嶋康広（愛知県）山崎幸彦（富山県）
広岡光幸（群馬県）清水大助（神奈川県）
宮田美佳（岡山県）

⑤「テイルズ オブ デスティニー」オリジナルテレホンカード
伊藤由香（愛知県）金石英児（和歌山県）
差原直之（大分県）勝山貴香美（北海道）
立山聖美（熊本県）

⑥ウルトラマン直筆サイン色紙
春名邦明（岡山県）鈴木誠一（北海道）
岩間千恵子（神奈川県）

⑦朝倉ゆかり直筆サイン色紙
田下和将（岐阜県）坂口貴信（愛知県）

⑧PSソフト「コナミアンティークス～MSXコレクションVol. 2～」
芦髙博樹（大阪府）栗田功（岐阜県）
安藤敦也（岡山県）土澤龍也（埼玉県）
貫品彰夫（山口県）

⑨PSソフト「トゥームレイダー2」
永尾崇弘（宮城県）石岡伸一（福岡県）
石元敦子（高知県）藤井亮（北海道）
丸山元継（長野県）

⑩PSソフト「スペクトラルタワーⅡ」
小沼光子（茨城県）飯川治久（神奈川県）
木山美香（鹿児島県）増山圧文（青森県）
永山真弓（大分県）

⑪PSソフト「Bust A Move Dance & Rhythm Action」
梁井恵理（山梨県）神堂義彦（千葉県）
村上奈美（熊本県）松下忍（岐阜県）
味原江美（新潟県）

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[特報]パラサイト・イヴ②[特報]serial experiments lain③[特報]BRAVE FENCER 武蔵伝④[特報]ポケットファイター⑤[特報]エーベルージュ スペシャル⑥[特報]DESTREGA・Zill O'll・封神演義⑦[新作]メタルギア ソリッド⑧[新作]みつめてナイト⑨[新作]ときめきメモリアルドラマシリーズvol．2彩のラブソング⑩[新作]鉄拳3⑪[新作]ブシドーブレード弐⑫[攻略]ゼノギアス⑬[攻略]バイオハザード2⑭[攻略]テイルズ オブ デスティニー⑮[攻略]チョコボの不思議なダンジョン⑯[攻略]プリズムコート⑰[攻略]ー立体忍者活劇ー天誅⑱[攻略]ウイニングポスト3⑲[攻略]NOëL～La neige～⑳[攻略]トゥームレイダー2㉑[RPG]ツインビーRPG㉒[RPG]REBUS㉓[RPG]スターオーシャン セカンドストーリー㉔[連載]DPSソフトレビュー the DEEPER㉕[連載]電撃PSコロシアム㉖[連載]4色奴隷㉗[連載]電撃プレイクエスチョン㉘[連載]ウラワザデータベース㉙[連載]プリズムコートはじめて物語㉚[連載]電撃コラムス㉛[連載]PSの奴隷㉜[連載]新作ソフトステーション㉝[連載]電撃ランキングステーション㉞[連載]電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224～p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション69号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROMつき増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D2（Vol.48）③D3（Vol.53）④D4（Vol.58）⑤D5（Vol.63）⑥D6（Vol.68）

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224～p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃PlayStationを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「PSの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション69号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 69号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.69

『ウィザードリィ リルガミンサーガ』オリジナルグッズ

（提供：ローカス）



4名 **1** ポスター

◀「フロントミッション セカンド」などでおなじみの末弥純先生によるイラスト。ビッグなB2サイズだ。



1名 **2** 特製ジャンパー

▲前はジッパータイプで、黄色のラインがポイントになっているブルゾン。サイズはLで、春先に羽織るには最適な1着。



10名 **3** クリアファイル

◀薄いグレーでロゴがシャープな印象のクリアファイル。大きさはA4ファイルサイズだ。



5名 **4** テレホンカード



10名 **5** ボンバーマンテレホンカード

（提供：ハドソン）



20名 **6**『個人教授』体験版

▲発売に先がけて、いち早くプレイしたいというキミに！

（提供：毎日コミュニケーションズ）

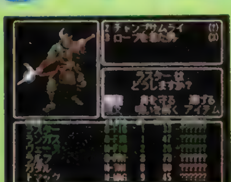


5名 **7**『個人教授』ポスター

（提供：毎日コミュニケーションズ）

各3名 PSソフト

毎日寒いけど、もう少しで春。春休みに向けてプレイしたいソフトを下の中からじっくり選んでね。



8 ウィザードリィ リルガミンサーガ

▲世界初のコンピュータＲＰＧ『ウィザードリィ』。その初期3部作をまとめて収録。

（提供：ローカス）



9 チョロQ3

▲人気ＲＣＧの第3弾。チョロＱシティに隠された100のイベントを見つけ出そう！

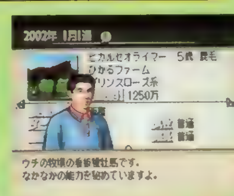
（提供：タカラ）



10 プリズムコート

▲プレイヤーがコーチとなって、バレーチームを育て上げ、全国制覇を目指す育成ＳＬＧ。

（提供：富士通パソコンシステムズ）



11 ウイニングポスト3

▲人気競馬ＳＬＧの続編。今作は血統の要素がさらに重要になっているぞ。

（提供：光栄）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.71（3月27日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

PlayStation

謎に閉ざされた未完の地図に、自分だけの真実を描き出せ。

時は15世紀。
ポルトガルの貿易商であるあなたは、ふとしたことから
「世界大地図帳（ワールドアトラス）」を完成させるという一大事業に着手する。
果てしなく続く広大な海。そして、まだ見ぬ未知の世界。
幾多の苦難を乗り越えて、あなたは世界の真の姿を見極めることができるのだろうか？

探険

未知の世界を探るのは、あなたが派遣する勇敢な提督達の仕事だ。帰還した彼らがもたらす報告により、世界の姿が徐々に明らかにされる。





発見

誰も知らない伝説の財宝や遠き過去より伝わる幻の遺跡。提督はその旅の果てに、あなたが初めて知る世界の事実を発見してくるはずだ。





謎

未知の世界は、さまざまな謎に満ちあふれている。それらをひとつひとつ解き明かしていくことで、世界はその真の姿を現してくることだろう。





貿易

貿易商であるあなたにとって、貿易は何よりも重要な仕事だ。探険によって知り得た世界各地の珍しい産物が、あなたに莫大な富をもたらす。





世界の謎を解き明かせ!! キャンペーン

Neo ATLASの世界に眠る「聖牛イヴラークの謎」と「詩人ケメロスの謎」。
これらの謎を解き明かした方の中から、抽選で豪華賞品をプレゼントいたします。

聖牛イヴラークの謎
メイプルリーフ金貨
（1/4オンス）
抽選で **20名様**



詩人ケメロスの謎
Neo ATLASオリジナル
懐中時計
抽選で **80名様**



さらに、商品同封のアンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で500名様に「オリジナルバンダナ」をプレゼント!!



※商品のデザイン、仕様については、若干変更される場合がございます。※応募方法など詳しくは、商品パッケージ内のキャンペーンのお知らせをご覧ください。

「Neo ATLAS公式ガイドブック」'98年3月中旬発売予定　「（仮）Neo ATLAS完全研究」'98年3月中旬発売予定　予価：本体各1,200円（税別）　発売元：株式会社ゼスト 出版事業部　TEL:03-5543-0616

「ネオ アトラス」は東京ゲームショウ'98春に出展します。
東京ゲームショウ'98春 GAMESHOW　1998年3月21日（土・祝）・22日（日） 会場：幕張メッセ

〒261-8701 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
URL http://www.artdink.co.jp
株式会社アートディンク



PlayStation
調子こいて2(ツー)。
©POLYGON PICTURES
IWATOBI PENGUIN
ROCKY×HOPPER 2 探偵物語™
あのイワトビペンギン兄弟が探偵になった!? ハードボイルドで決めるぜ、
みんなのパーゲー“ロッキー×ホッパー”第2弾。調子に乗って新発売!
こんどの舞台はストリートだ! ロッキーとホッパーの探偵事務所に舞い込んだ、初めての事件。果たして無事に解決することができるのか!?よりグレードアップした、RPG感覚の[ストーリーモード]に加え、ますますパーティーを盛り上げるミニ・ゲームも多数搭載。ひとりから最大4人で楽しめます。面白さ200%アップ! “ROCKY×HOPPER 2”、もう買うしかないでしょ。
2月26日発売
標準価格 ¥4,800(税別)
ミニ・ゲーム12種類で盛りだくさん!
●はやうち
●ものまね
●ポップコーン
●ボムボム
●クライマー
●フラッグ(はたあげ)
オリジナル・グッズがもれなくもらえる!抽選で当たる!Wチャンス・プレゼント!
①初回生産分に限り、お買い上げの方全員に「オリジナル・クリアポーチ」をプレゼント!
②ゲームソフトに封入されているアンケート・ハガキを送ると、抽選で100名様に「おしゃべり目覚まし(ロッキーまたはホッパー)」をプレゼント!
東京ゲームショウ'98春 出展
発売:カルチュア・パブリッシャーズ(株) 〒150-6035 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー35F TEL.03(5424)1990
©1998 CULTURE PUBLISHERS, POLYGON PICTURES, TOSHIBA All rights reserved.
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
●ホームページ開設:http://game.cp-web.co.jp



GoGo RPG

ごーごー
れっつごーごー
あーるぴーじー

電撃PSはRPGの味方です

ツインビーRPG
REBUS
スターオーシャン セカンドストーリー

イラスト／C次郎

ファン待望のシリーズ最新作の魅力に大接近!!



ツインビーRPG

ロールプレイングゲーム

『ツインビー』シリーズの仲間たちとハラハラドキドキの冒険に旅立とう!!

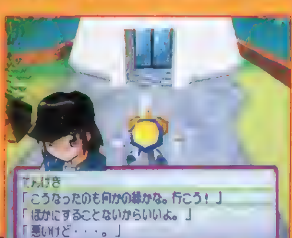
ツインビーRPG

4/2 RPG	▶¥5,800 ▶コナミ	
	▶MC(1ブロック)／AC(DUAL SHOCK対応)	

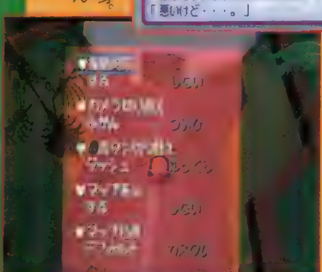
平和などんぶり島に、かつてないほどの大きな危機が訪れる！　プレイヤー自身が主人公になって『ツインビー』ワールドを冒険する、ワクワクの設定がファンの心をくすぐるシリーズ最新作『ツインビーRPG』。今回はゲームシステムのポイントと、ストーリー前半の見どころを中心に、本作の魅力にビビッと迫るぞ！

RPGになった「ツインビー」の楽しいポイントを紹介しちゃうぞ!

『ツインビーＲＰＧ』にはシリーズの特色を色濃く受け継いだ、ゲームを楽しくするシステムが満載。ここではそんな、遊び心あふれるシステムの数々を紹介だ。



▶主人公はプレイヤー自身。大冒険が待ち受ける、どんぶり島に出発だ！



◀デュアルショックを使ってプレイすれば、振動の演出が加わってゲームの楽しさはさらにアップ！

戦闘はドッキドキのリアルタイムバトル！

『ツインビーＲＰＧ』の戦闘は敵と味方の区別がなく、もっとも素早いキャラクターから行動するリアルタイムバトル。味方のキャラは、ステータス表示の上にあるゲージが満まると行動可能になるぞ。ツインビーを始めとした味方のキャラと、敵のパーティが入り乱れて戦うバトルはとってもスリリング！　リアルタイムならではの細かい作戦と迅速な判断も要求され、戦略性もバッチリなのだ!!



◀ゲージが満タンになると同時に、[illegible]



◀ツインビーの攻撃がヒット！ [illegible]

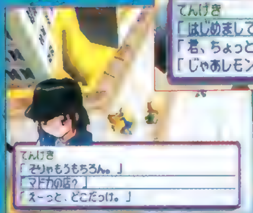


◀切り札のベルパワー（特殊能[illegible]

バラエティに富んだ会話が楽しい

会話中に入る選択肢の答え方で、ツインビーの性格や女性キャラの好感度が変わるこのゲーム。選択肢はほとんどの会話に挿入されるので、人と話すたびに自分なりの答えを選び、その結果としてツインビーの性格や女性キャラの好感度がどう変わるかを見る楽しさがあるのだ。





▲好印象を与える選択肢を選んで、女性キャラのハートをゲットだ!
◀町の人とのちょっとした会話にも選択肢は入るぞ。

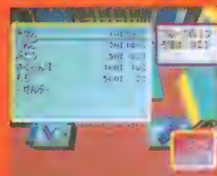
フルーツを集めて自家製ジュースを作ろう

このゲームで敵を倒すと得られるフルーツは、主にお店で換金する用途に使われる。だが、ミキサーを持っていればジュースにすることもできるのだ。豊富な種類のフルーツを使って、好みに応じたジュース作りを楽しめるぞ。



◀敵によって、落とすフルーツの種類は異なる。

●ショップで換金



▲お金に困ったら、フルーツを売って資金を調達。

●ジュースを作る



▲ジュースを飲めばＨＰが回復する。どんどん作ろう。

仕掛けがいっぱい

叩いて壊せる岩や押せるスイッチなど、どんぶり島のフィールドには仕掛けがいっぱい。次々と飛び出す変化に富んだ仕掛けが、冒険をグーンと楽しくしてくれる。





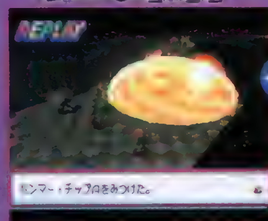
◀▼ツインビーたちは移動中でも武器を使える。これで仕掛けを作動させるのだ。



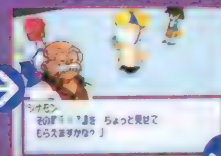
◀ジャンプ台から崖の上にジャンプ！　このようにフィールドの仕掛けをうまく使わないと先に進めないことも。

特殊なアイテムで武器がパワーアップ

ツインビーチームのトレードマークといえば、ハンマー、リボン、ガラガラの3種類の武器。これらの武器は、ある特殊なアイテムを手に入れるとパワーアップする。グラフィックもカッコ良く変化するのだ。



▲中ボスとの戦闘後に「ハンマー・チップ」を発見。このアイテムの使い道は……?





▶ツインビーのハンマーがパワーアップ。アイテムはまだある?

楽しいミニゲームが盛りだくさん！

『ツインビー』シリーズのコミカルな雰囲気を反映させた、楽しいミニゲームが豊富に用意されているのも『ツインビーＲＰＧ』の大きな魅力。ミニゲームに夢中になりすぎて、ゲーム本編のことを忘れてしまうこともあるかも!?



◀▼ここで紹介するゲームはゲームセンターで遊べる。ミニゲームはほかにもあるぞ。

●シューティング



◀シューティングのミニゲームとくれば『ツインビー』シリーズのアレンジを想像させるけど、自機がツインビーなだけでルールはオリジナル。ベルやフルーツは登場しない、オーソドックスなＳＴＧになっているぞ。

プリクラも♥



●ハンマーゲーム



▶ボタンを押すタイミングでハンマーを振るパワーを決定。パワーが大きいほど高得点。

協力攻撃で敵をノックアウト！

「ツインビー」シリーズの特色の1つだった「協力攻撃」の要素は、このゲームのバトルにもバッチリ引き継がれているぞ。派手なエフェクトから繰り出される技は、どれも威力抜群！



▲フィーレンとモルテの協力攻撃。敵全体を爆発に巻き込む。

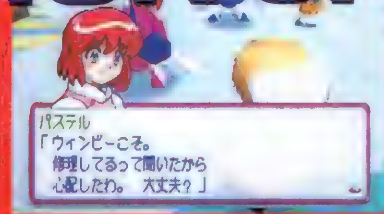


◀ツインビーとウィンビーの協力攻撃。かなり痛そうだ。



ストーリーの序盤、1章～2章の見どころをチェック！
STORY PICK UP!

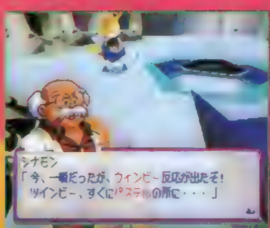
人気キャラ総出演の豪華キャストで贈る、コミカルなストーリーも魅力の『ツインビーRPG』。ここでは物語の序盤にあたる1章～2章の見どころを、一足早く紹介するぞ。



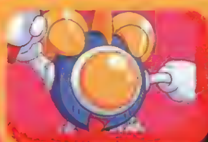
◀序盤から目が離せない展開の連続で、物語にグイグイ引き込まれる

第1章

どんぶり島に召喚された主人公は、ツインビーと出会い、パステルとウィンビーの救出に向かう。第1章では、主人公がマドカやパステルと出会うまでの出来事が描かれるぞ。

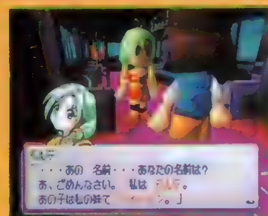


◀タンポポタウンでウィンビー反応を確認。主人公＆ツインビーが救出に向かう。



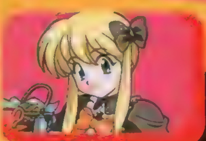
SCENE CHECK ❶ モルテ&フィーレンとの再会

タンポポタウンに向かうカニ電の中で、モルテとフィーレンの姉妹に再会する主人公。この場面では、先にマドカに会いに行くか、それともパステルの救出を急ぐかの選択を迫られる。





◀▲選んだ答えによって、タンポポタウンに着いた後の展開が少し違ってくる。



SCENE CHECK ❷ マドカ爆発!?

マドカの空想癖とそそっかしさ、そして友だち想いな一面を見られるのがこのイベント。どんぶり島がただならぬ異変に見舞われていることを知ったマドカは、新型のパワードスーツに乗って主人公に協力を申し出てくれる。しかし、直後の戦闘で……。



▲マドカの魅力が全開の、とても楽しいイベントだ。



◀さっそくモンスターに戦いを挑み、バランスを崩すマドカ。この後はプレイしてのお楽しみ。



SCENE CHECK ❸ 潜入！ リース城スタジオ

モルテとフィーレンという心強い味方を得た主人公＆ツインビーは、ウィンビーがとらわれているというリース城スタジオに潜入。謎の敵に占拠されているスタジオ内で、4人は無事にウィンビーを助け出せるのだろうか……？

●2人は超能力者！

スタジオ内のイベントでは、2人が超能力者であることが発覚。彼女たちは良く思っていないようだが…。





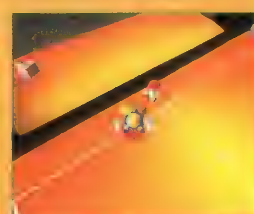
◀スタジオの地下でウィンビーを発見！ しかし、そこに巨大なモンスターが出現する。

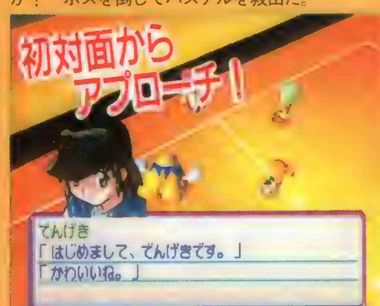


SCENE CHECK ❹ デザート中学の異変

パステルを救出するべく踏み込んだデザート中学も、やはりモンスターの巣窟と化していた。黒い霧に侵された生徒が倒れている校舎内で、強力なモンスターが次々と主人公たちに襲いかかる！




▲黒い霧の影響で、校内にいるすべての生徒が倒れている。そして、体育館にはやはり気を失っているパステルが！ ボスを倒してパステルを救出だ。



◀初対面から積極的にアタック。パステルの気を引けるかな？

第2章

モルテとフィーレンの協力もあり、無事にパステル＆ウィンビーのコンビを救出した主人公＆ツインビー。第２章では主人公とパステルがそれぞれの機体に乗って、ミント＆グインビーの捜索に向かう。

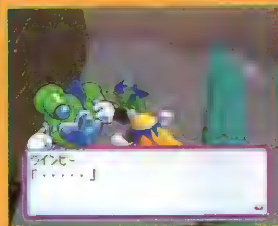


◀ミント＆グインビーのコンビを助ければ、一応だが、ツインビーチームが復活する。



SCENE CHECK 2
激突！ ビガロホール!!

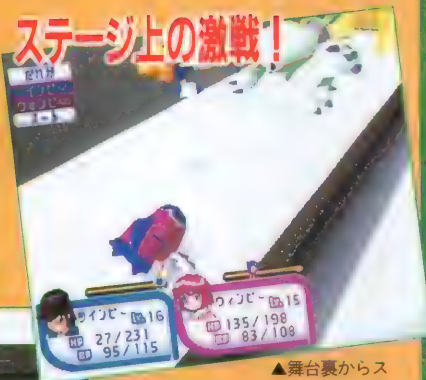
カニ電に乗ってチルコタウンに向かった主人公たちは、最初にビガロホールを探索する。そこには黒い霧の影響を受けて倒れているグインビーが……！





◀ビガロホール内にはグインビーと、ライトの同級生のマスタードが倒れている。

ステージ上の激戦！



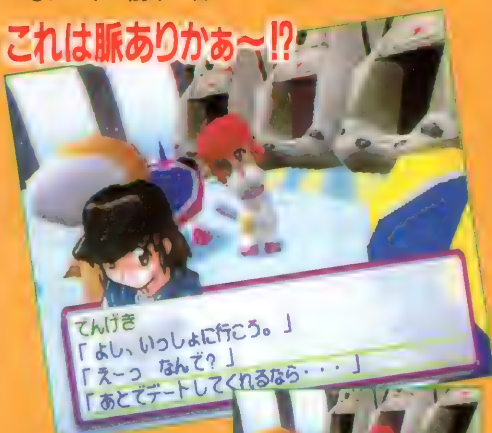
▲舞台裏からステージに上がり、ボスキャラと対決！ こいつを倒さないと、グインビーは助けられない。



SCENE CHECK 1
パステルをデートに誘う

ライトが行方不明になっていることを知ったパステルが、ツインビーの操縦をこなす主人公に協力を求めるこの場面。ここでの選択肢には、なな何と、パステルをデートに誘う一言が！　さあ、どうする？

これは脈ありかぁ〜!?





▲▶パステルファンにはドキドキものの選択肢。実際に選んだ場合の反応も、なかなかまんざらではない様子。この選択が、後の展開にどう影響するのかな？



SCENE CHECK 3
マドラーランドの大冒険！

モルテとフィーレンからの情報を頼りに、チルコタウンの外れにあるマドラーランドへ急行した主人公たち。マドラーランド内では怪しげな犬のヌイグルミが、一行を手招きする。主人公たちを導こうとするヌイグルミは、果たして敵か味方か。そして、肝心のミントはどこにいるのか？　モンスターがひしめくテーマパーク内で、ミントの捜索は続く。

●ゲームセンター発見！

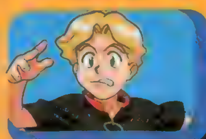


▶ランド内には、ミニゲームが楽しめるゲームセンターがある。

●ミントを救出!!



▲ついにミントを救出！　ここまでの道のりはとても長い。



SCENE CHECK 4
ビガロホールのダンスコンテスト

マスタードが司会者になり、中断されていたダンスコンテストが再開されるこのイベントでは、主人公もコンテストに参加できる。ダンスはミニゲームになっているぞ。



▲ダンスコンテストに主人公がエントリー！

目指せチャンピオン！



▲✚キーとボタン操作の組み合わせで華麗なアクションを繰り出し、対戦相手よりも高得点をマークすれば勝ち抜けだ。

ストーリーの合間に挿入されるキュートなアイキャッチも必見なのだ!!

ストーリーがいくつかの章に分けられている『ツインビーＲＰＧ』では、各章の終わりにキュートなアイキャッチが挿入されるぞ。キャラクターたちが楽しいパフォーマンスを見せるこのアイキャッチも、ゲームに華を添えるのだ。

マドカ編

▼新型のパワードスーツが……、トホホな感じ。



パステル編

▼カウボーイルックがかわいらしいのだ、ドキドキ♥





REBUS

レブス

いよいよ発売まであと1カ月と迫った、期待のタクティカルRPG『レブス』。このゲームの幻想的な世界観をはじめ、万能アイテム“カルティア”を使った独創的なシステムを、さらにわかりやすく掘り下げてお伝えしていこう！

REBUS レブス	
3/26 タクティカルRPG	▶¥5,800 ▶アトラス
	▶MC(2 ブロック)

カルティア文明が栄えるレブスの世界



▲トキサの物語は、国境いにある伯爵の領地から始まる。全体マップで言えば上部中央のあたりだ。

『レブス』には、カルティア文明が栄える人間の世界と、神が創ったといわれる魔法の世界が存在している。このゲームの舞台になる大陸レブスは、宗教国家ペンタグラム、軍事大国ノルディア、東の王国イドラスなど5つの国に分かれている。ノルディは「火」、イドラスは「土」など、国ごとに発達しているカルティアも異なっているぞ。物語の主人公トキサとラクリマはこの世界を背景に、巨大組織アクエルドとカルティアを巡る戦いを繰り広げることになるのだ。



インターバルメニューから判明した新コマンド

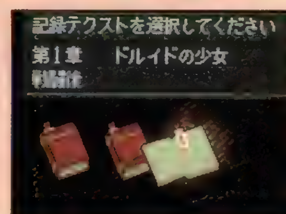
各章の戦闘終了後には、下のようなインターバルメニュー画面が表示される。ここで選べるメニューの項目は5つ。1番上の「To the next chapter」は次章に進むときに選択するもので、2～3番目は見てわかる通り、それぞれメモリーカードを使ったセーブ＆ロードとなっている。4番目の「Archives」と5番目の「Arena」は、『レブス』ならではの独自のメニューだ。新たに判明したこの2つの項目については、右で詳しく説明していくぞ。



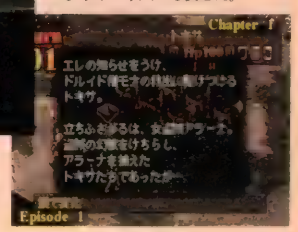
▶次の章に入るための準備を行うのが、このインターバルメニュー画面なのだ。

Archives アーカイブス

「Aechives」は、今までのストーリー経過を閲覧できるコマンド。各章ごとに戦闘前、戦闘中、戦闘後の3つから選択でき、それぞれのメッセージ・イベントが見られるようになっている。戦闘中を選ぶと文字で解説してくれるため、戦いの流れがひと目で把握できるのだ。



▲章ごとに3つに分かれているので、プレイヤーが回想したいシーンを選んで見ることができるぞ。これは親切だよね。



▼これを見ればストーリーの流れが一目瞭然。ゆっくりペースな人でも、すぐストーリーを忘れてしまうという人でも安心だ。

Arena アリーナ

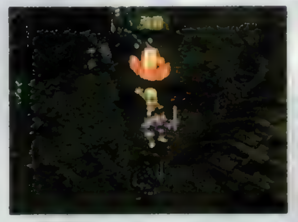
「Arena」を選択すると、闘技場というスペシャルステージに入ることができる。これは通常の戦闘イベントではなく、決められた条件で戦って勝つとアイテムやカルティアを入手できるステージだ。ここで戦ってもレベルアップはしないし、たとえパーティが全滅しても本編には影響を及ぼさない。まさにアイテム獲得のためだけのステージなのだ。



◀与えられた幻獣とともに主人公1人が挑む闘技場。戦闘に勝利すれば、稀少アイテムとカルティアが手に入るぞ。

"カルティア"が生み出す神秘の力

カルティアは漢字1文字を記して使うカード状の万能アイテムであり、組み合わせることによってさまざまな効果を生み出す魔力が秘められている。具体的には、法術を発動して敵を攻撃したり、装備品や幻獣を造り出してパーティの強化を図ったり、ということが可能なのだ。カルティアをどう使うかが戦局を左右すると言っても過言ではないぞ。それでは、カルティアが紡ぎ出す3つの力とその仕組みを順に紹介していこう。



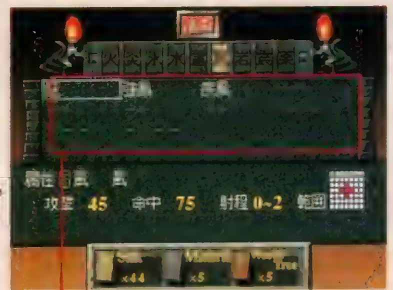
▲法術発動シーンでは、カルティアがキャラの頭上でクルクル回る。



◀戦闘中は幻獣同士の戦いも要になる。幻獣の扱いが勝敗を分けるのだ。

組み合わせの基になる「文法テクスト」

カルティアの組み合わせはあらかじめ決まっており、その漢字の組み合わせ方そのものを「文法テクスト」という。実際にカルティアを使用するときには、この「文法テクスト」の中から使いたい組み合わせを選ぶだけでOKなのだ。使用するたびに1枚1枚組み合わせる、なんて面倒くさいことはしなくてもいいってわけ。ちなみにストーリーが進むにつれ、「文法テクスト」の種類も増えていくぞ。



文法テクスト一覧

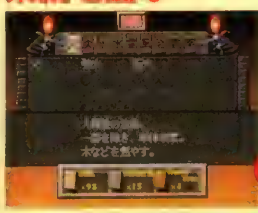
法術

エレメントをエネルギーに変える幻想的な芸術

法術とは普通のRPGで言う魔法のようなもの。しかし敵を攻撃するだけでなく、地形への干渉効果もあるのが『レブス』の法術だ。炎系で森を焼いたり、氷系で湖を凍結させたりと戦略的にマップに使うこともできるぞ。法術には9つの系統があり、その1文字だけでも効果はあるが、2文字以上組み合わせると強力な威力を発揮する法術になる。さらにカルティアを追加合成すれば、攻撃力を高めたり射程範囲を広げたりもできるのだ。

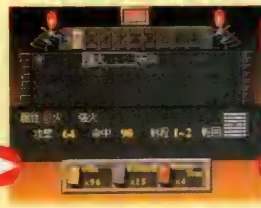
法術発動のしかた

基本となる法術の系統を選ぶ



▲まずは9つある系統から法術の種類を選ぶ。ここでは「火」を選択。

文法テクストから使用法術を決定



▲次に使用する法術を決める。ここで「強火」の文法テクストに決定。

MIX

カルティア追加で威力アップ!!



▲さらに「鋭」を追加合成すると、威力が上がって表示も「+1」に！

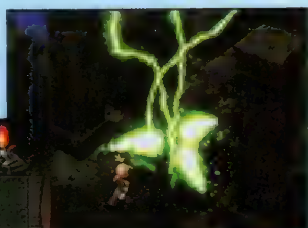


風の属性を持つ法術で、おもに単体攻撃を行う。樽や柵などの障害物を破壊する効果もある。



▶「雷」と「疾」の組み合わせによる疾雷。単体攻撃だが、威力は強大！

疾雷



▲「雷」の1文字だけでも攻撃はかなり強力。邪魔な障害物を破壊するためにも使えるぞ。

雷

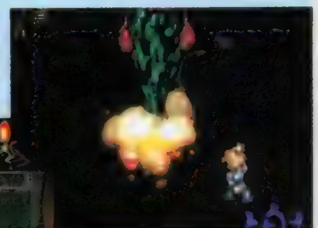


土の属性を持つ法術。おもに単体攻撃が中心だが、転がすことにより遠隔攻撃も可能になる。



▶「岩」と「奇」の組み合わせ射程が長いので離れた場所からでもOK。

奇岩



▲これは「岩」と「兜」。土の属性を苦手とする敵に対し、確実に大ダメージを与えられるのだ。

兜岩



土の属性を持つ法術。地形に対して使用すると、地面を隆起させたり陥没させたりする効果がある。



▶「震」の1文字だけで発動。地面を隆起させる追加効果もあるぞ。

地震



▲「震」と「強」を組み合わせた法術。左の地震とは逆に、地面を陥没させる追加効果がある。

強震



HP回復の効果をもたらす薬の法術。組み合わせる漢字によって回復量が変わってくるぞ。



▶「薬」と「奇」を使った回復系の法術。HPを60回復させられる。

奇薬



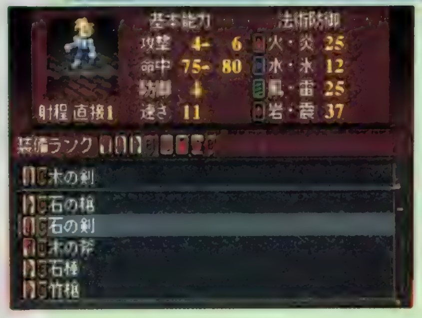
▲「薬」と「百」の組み合わせでは、HPが80も回復できる。ピンチのときにありがたい法術だ。

百薬

武具想造

錬金術のように物体を具現化させる恐るべき魔力

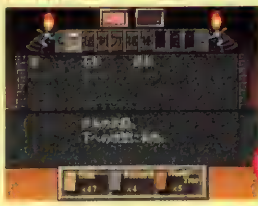
カルティアを組み合わせることによって装備品を造り出すことができるのが、この武具想造だ。作成画面に入ったらまずは武器か防具のどちらかを選び、次に装備品の種類を6つの中から選択する。そして、実際に造りたい武具を、表示されている文法テクストから選んで決定すれば新しい武具が出来上がるのだ。最終的な決定をする前に、「MIX」を選んでカルティアを追加合成すれば、攻撃力や防御力、命中などのパラメータを上昇させることもできるぞ。組み合わせしだいでは、追加効果を持った武具に変化させることも可能なのだ。それぞれのキャラの特性に合わせて、強力な装備品をどんどん造っていこう。



◀装備品を想造したら、ちゃんと装備するのも忘れずに。でないと意味がないぞ。

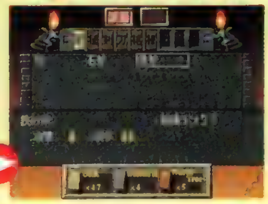
想造のしかた

武器か防具を選び種類を決める



▲まず武器か防具を選んで、次に種類を決定。ここでは「斧」を選択した。

文法テクストから造りたい武具を決定



▲そして造る武具を決めるのだが、ここで「鉄斧」にしてみたぞ。

MIX

カルティア追加でさらに強力な武具に!



▲MIXで「硬」を加えたら、名称に「+1」がつき攻撃力と命中がUP!

幻獣想造

ともに戦ってくれる仲間を造り出す禁忌の魔術

幻獣想造では、心強い味方ユニットである幻獣を造り出すことができる。まず3つある属性を選び、文法テクストから造りたいものを決定すると幻獣が誕生するのだ。さらに「MIX」でカルティアを追加すれば、法術防御を上げたり素速くしたりと幻獣のパラメータ補正も行えるぞ。

想造のしかた

まずは幻獣の属性を決める



▲まず3つの中から属性を決める。ここではシャドウの「霊」を選んだ。

文法テクストから作りたい幻獣を選ぶ



▲幻獣を選択するところで、「鬼霊」でマイレスシャドウを造ることに。

MIX

カルティア追加合成すれば能力アップ!!

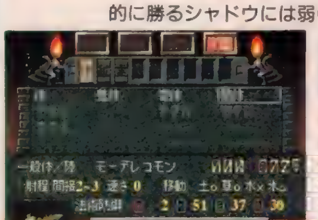


▲さらに「風」と「雷」を掛け合わせて法術防御の補強に成功!!

一般体(コモン)

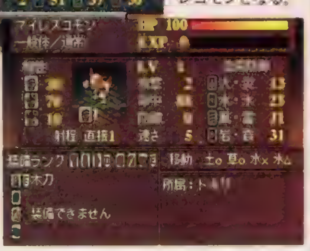


「体」の文字から生まれるのは、一般体と言われるコモン属性を持つ幻獣だ。コモンは比較的人間に近く、ほかの幻獣に比べて知性があるため的確な攻撃を行ってくれる。動きが単調なドールに強いが、威圧感に萎縮するところがあるので精神的に勝るシャドウには弱い。





◀「筒」で表される幻獣がモーデレなので、この組み合わせからはモーデレコモンとなる。



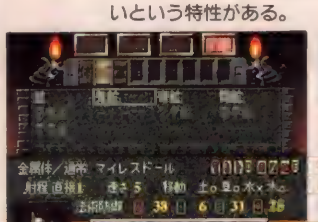
▶マイレスを造り出す文字は「鬼」。この文字は法術や武具想造でもよく使うことになるぞ。



金属体(ドール)

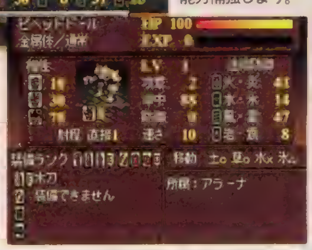


金属体と呼ばれるドール属性を持った幻獣は、「鉱」のカルティアから誕生する。ドールは戦うために生まれた人形のような幻獣で、機械的でどんな事態にも動じることがない。比較的防御力の低いシャドウに強く、知性の高いコモンに弱いという特性がある。

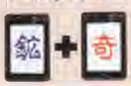




◀「鬼」との組み合わせから造られるのはマイレスドールだ。追加合成で能力補強しよう。



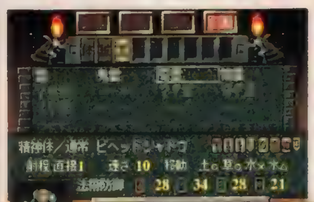
▶「奇」のカルティアからはビヘッドが誕生。この「奇」もいろいろと多用する文字だ。



精神体(シャドウ)

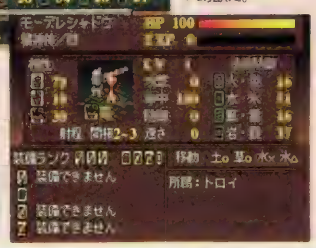


「霊」の文字からは、精神体と言われるシャドウ属性の幻獣が誕生する。シャドウは意志の力をそのまま形にしたような幻獣で、一種の凄みともいうべき威圧感を持っている。そのため、萎縮しやすいコモンに強いが、精神的に不感症であるドールを苦手とする。





◀この組み合わせから生まれるのはビヘッドシャドウ。能力バランスの良い幻獣だ。



▶この2つのカルティアから造り出されるモーデレシャドウ。遠距離攻撃で活躍するぞ。

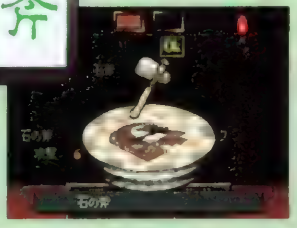


武器

武器の種類は全部で6つ。しかし、これらは斧系、剣系、槍系の3つの系統に大きく分類することができる。この3系統は、それぞれ地形に対応した相性があり、敵との位置関係で与えるダメージも変わってくるのだ。

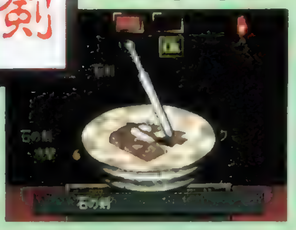
斧

振り下ろし型の斧系は、高い位置からの攻撃が強い。種類は「斧」と「槌」の2つ。



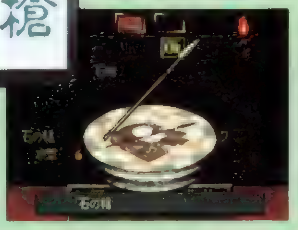
剣

薙ぎ払う剣系は、敵と同じ位置での攻撃が強いのだ。これは「剣」と「刀」があるぞ。



槍

長さを生かした、低い位置からの攻撃が強い槍系。「槍」と「棒」の2種類がある。

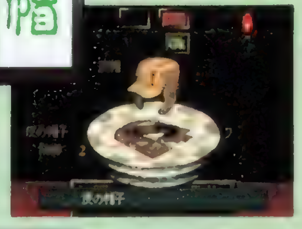


防具

防具も全部で6種類だが、武器と同じように頭、体、足の3つの系統に分けることができる。これらも地形との相性があり、攻撃を受けたときの防御に関わる。つまり、敵との位置関係によってダメージを軽減できるのだ。

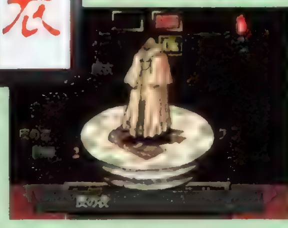
帽

「兜」と「帽」の2種類がある頭系。高い位置からの攻撃を防御するぞ。



衣

体系は胴体を覆う「鎧」と「衣」の2つ。同じ高さにいる敵の攻撃を防ぐ。



靴

足系は「脚」と「靴」。低い位置から攻撃を受けたときのダメージを軽くするのだ。



想造できる幻獣をちょっとだけ紹介!!

幻獣の想造のしかたがあらかたわかったところで、序盤で想造することができる幻獣をイラストで紹介しよう。幻獣のイラストはイメージ的なものだが、CGで描かれているものはオープニングムービーでリアルに登場するので要チェック。また、円内はゲーム画面上のユニットグラフィックで、コモン、ドール、シャドウの順に並んでいる。属性による違いを見比べてみよう。

キャウ



体、鉱、霊のいずれか1文字のみで造れるオリジナル幻獣。戦力としては弱いけど、ペットならOK!?



▼属性も武具もないけど素速いのだ。

マイレス



肩から突き出した角が勇ましい、最初のシナリオから登場する幻獣。マイレスとは、ラテン語で「兵」の意味があるのだ。



▶移動範囲も広いから頼りがいがありそうだ。

モーデレ



ラテン語で「噛む」の意味を持つ幻獣。見た目は不格好だが、遠距離からの間接攻撃はとても侮れない。



◀比較的中距離の攻撃が得意そうだ。

ビヘッド



英語で「首なし」の意味を持つビヘッド。不気味な姿をしているが、戦場においては頼もしい存在になってくれるぞ。



▲斬り込み隊長的な役割には、十分に力を発揮してくれるだろう。

登場する幻獣はまだまだいるぞ!!

リザウロ



リザード(とかげ)とザウロ(恐竜)の2つの意味を持つ幻獣。どんな攻撃をするのかな?

ゴーレム



人工的に造られた人形兵士。ファンタジーの世界ではおなじみのゴーレムも登場する。

さらなる進化を遂げた



独占公開

エニックスの大作RPG『スターオーシャン セカンドストーリー』。今回は注目の戦闘画面を大量公開！ 前作（SFC）のシステムを進化させたF・R・Bや、3D空間での戦闘を徹底紹介するぞ。

待望の戦闘画面をついにゲット!!







スターオーシャン セカンドストーリー	
3月下旬 RPG	▶価格未定 ▶エニックス ▶MC(ブロック数未定)

STAR OCEAN™ THE SECOND STORY

スターオーシャン セカンドストーリー

F・R・Bに大接近!

フルモーションリアルバトル

3D空間で繰り広げられるリアルタイムバトル

『セカンドストーリー』での戦闘システムは、前作のF・A・B(フルモーションアクティブバトル)をより進化させたF・R・B(フルモーションリアルバトル)というシステムを使用している。この2つのシステムは、ともにすべてのキャラがリアルタイムで動き回って戦うものだが、大きな特徴は、戦闘空間がポリゴンで構成された完全な3D空間であるということ。画面奥に潜む敵や、上空の敵との戦闘が発生するのだ！



▲死角のない完全な3D空間バトル。壮絶な戦闘が予想される。



HP・MP ここでは現在のパーティの状態が一目で確認できる。リアルタイムバトルなので常にゲージに気を配る必要がアリ。

砂時計 この時計が何を表しているのかは現在のところ謎。コマンド入力時、あるいは必殺技発動時に時の流れが止まるのだろうか、それとも戦闘方式の選択が可能？

RANGE ショート、ロングはロックオンした敵との距離で変化する。攻撃技にはショートモードとロングモードがあり、敵との位置によって変化するぞ！

! 奥行きのある戦闘シーン。さらに高さの概念もプラス!!

完全な3D空間を生かして、より奥行きが増した戦闘シーンが展開される。また、画面にもあるように、上空の敵へはジャンプしなければ直接攻撃が届かないし、当然、攻撃を回避されることもあるぞ。



◀空からの攻撃以外で、左下からの攻撃の可能性もアリ？

!! パーティキャラのマニュアル操作も可能なのだ!!

各キャラクターの操作は基本的には主人公以外AIで行動するので不要だが、すべてのキャラをマニュアルで動かすことも可能。戦闘時の状況を見ながら、操作するキャラを変えてゆく戦法が求められるかも。



◀2人の主人公キャラをAI操作[illegible]

魔法シーンのエフェクト効果も派手さパワーアップ!!

画面写真を見てもらえばわかるように、魔法使用時の画面効果は、そうとうインパクトの強いものになりそうだ。また、上の写真にもあるように、かなりコミカルな魔法も存在するようだぞ。



▶一面を包み込む炎の海！ 迫力満点のシーンだ。



▲攻撃パターンについては、今後の本誌で紹介していくので要注目！



キャッチ・ザ・ハート
TAITO®
巷で起こっている"電車でGO"現象①
最近、一番前の車輛に乗りたがる乗客が急増している。
電車運転ゲーム
電車でGO!™
©TAITO CORP. 1996,1997
プレイステーション"電車でGO"
大好評疾走中!!
学校、オフィスは"電車でGO"攻略の噂でもちっきり!!!!!
●運行コースは、関東(上級:京浜東北線下り、上級:山手線内回り)、関西(初級:山陰本線上り、上級:東海道本線下り)の4路線。
●実際の駅、風景、路線を膨大なデータでリアルに再現。
●ゲーム終了時、ワンポイントアドバイスによる学習補助があります。
プレイステーション用ソフト 価格5,800円(税別)
アーケード版なみの興奮が味わえる専用コントローラも同時発売中!
メーカー希望小売価格5,800円(税別)
電車でGO!™コントローラ
©TAITO CORP. 1997
東京ゲームショウ'98春
前売券好評発売中
●前売券：一般 800円
●当日券：一般 1,000円
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
会 場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター) 展示ホール1〜8
開催日：3月21日(土・祝)・22(日) 10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
後援：通商産業省
お問い合わせ
「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
話題独占
プレイステーションラインナップ
絶賛発売中!!
品切れの時はお店の人に取り寄せてもらいましょう
ドライブ
サイドバイサイドスペシャル
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
シミュレーション
まじかるデート どきどき告白大作戦
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
パズル
パズルボブル3DX
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
パズル
サイキックフォースパズル大戦
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
株式会社タイトー
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp
® 本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 "PS"マークおよび"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



巻で起こっている"ダライアス現象"①
ボスキャラの名前をマル暗記する遊びが流行するだろう。
Gダライアス
DARIUS
©TAITO CORP. 1986, 1997 ,1998
プレイステーション"Gダライアス"
前評判爆走中!!
ビギナーもスゴ腕シューターも大満足!!!!!
●初心者モードの搭載により本格派シューティングが楽しめます。
●大ボス、中ボス、地上ザコ、空中浮遊ザコなど驚異の94種のキャラが登場。
4月2日発売予定
プレイステーション用ソフト 価格5,800円(税別)
シューティング スペース インベーダー メーカー希望小売価格 2,800円(税別)
パズルアクション アルカノイド リターンズ メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
格闘 サイキック フォース メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
シューティング レイストーム メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
パズル THE BEST パズル ボブル2 メーカー希望小売価格 2,800円(税別)
格闘 ファイターズ インパクト メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
スポーツ スーパーフットボール チャンプ メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
スポーツ チャンピオンレスラー 実況ライブ メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

PONY CANYON INC.

DigiGroove
テクノリミックスCDシリーズ

「福富幸宏スーパーヴァイズ!! サワサキ・ヨシヒロをはじめ若手テクノアーティスト が結集したDigiGroove第3弾!

NAMCO CLASSIC COLLECTION

Techno Maniax

「ナムコクラシックコレクション テクノマニアックス」



「TOKYOクラブシーンで活躍する
実力派プロデューサー福富幸宏をスーパーヴァイザーに迎え、
サワサキ・ヨシヒロをはじめ、
ゲーム黎明期に同時代を過ごしたテクノアーティストが、
それぞれの想いを託してナムコアーケードゲームの代表作をリミックス。
「パックマン～アホアホMix」「ゼビウス～Maximum power oftriple Z80」
「ギャラガ～Feel Like Makin' Jazz」
「ニューラリーX～Checkerd Flag Mix」など、
伝説のゲーム達に捧げるテクノリミックス全8曲。

IN STORE NOW

PCCG-00440
初回特典:CDジャケットサイズステッカー
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1995,1996,1998 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

「鉄拳3 テクノマニアックス」

ナムコ最強の3D格闘「鉄拳3」のサウンドが
ついに世界と手を組んだ!
アーケード版の主要曲をUKクラブサウンド界の
気鋭アーティストがTechno Remix!

3・18WED IN STORE

PCCG-00441
初回特典:CDジャケットサイズステッカー
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1994,1995,1996,1998 NAMCO LTD.

XEVIOUS 3D/G+ ™

「ゼビウス3D/G+ テクノマニアックス」

NAMCO meets UK! 衝撃の誕生から15年、
テクノシーンとともに復活した「ゼビウス」。
そのアーケード版を含む「3D/G+」のエッセンスを
RISING HIGH PRODUCTIONS、PWL Studioの協力で
London Remixした、
「DigiGroove」シリーズ第2弾。

IN STORE NOW



PCCG-00422
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1982,1984,1995,1996,1997 NAMCO LIMITED

鉄拳 TEKKEN 3 ™

「鉄拳3 Battle Trax」

ナムコの誇る鉄拳サウンドチームのオリジナルアレンジと、
沖山優司、高田宗紀、渡辺等など国内外アーティストの競作で贈る、
新たなる鉄拳3ワールド。
アレンジバージョンなど、多種多彩なサウンドで
全キャラクターテーマをアレンジした、
「DigiGroove」シリーズ第1弾。

IN STORE NOW



PCCG-00416
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1994, 1995,1996,1997 NAMCO LIMITED

WONDER SPIRITS

ワンダースピリッツのナムコサウンドトラックシリーズ

ナムコ往年の名作が一堂に会した「ナムコクラシックコレクション」。
そのサウンドトラックアルバムが待望の登場!!

ナムコクラシックコレクションVol.1

アーケードサウンドトラック010
WSCA00009
定価¥2,243(税抜¥2,136)
発売元:ワンダースピリッツ
販売元:ポニーキャニオン
© NAMCO LIMITED

IN STORE NOW



ナムコクラシックコレクションVol.2

アーケードサウンドトラック012
WSCA00012
定価¥2,243(税抜¥2,136)
発売元:ワンダースピリッツ
販売元:ポニーキャニオン
© NAMCO LIMITED

IN STORE NOW



毎月のリリース情報がわかる「ゲームミュージックスクエア」 http://www.ponycanyon.co.jp/game-m/ 開設中!!


MYCOM
PlayStation
私たちの夢、かなえてください
家庭教師型育成＆恋愛シミュレーション
個人教授
La Leçon Particulière
4月9日
発売予定
価格5,800円
(税別)
©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc./SCIO/Stingray
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
JAN 4-515978-000267
MYCOM 株式会社毎日コミュニケーションズ


PlayStation
①ある日宇宙船の事故でカロン隕石が地球へ落ちてしまう。
②隕石が兵器の部品と知った空賊団は隕石を奪うために攻撃を始めた
③そこでカロン隕石を空賊団から守るためにレインボーウィングスが結成されたのである
④戦えボクらのレインボーウィングス
くらえ！雷撃砲！
チョロQジェット
レインボーウィングス
RAINBOW WINGS™
3Dフライトアクション
コミカルエアシューティング
今度のチョロQは空を飛ぶ!!
NOW ON SALE
価格:5,800円(税別)
東京ゲームショウ'98春
首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中
会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日:3月21日(土・祝)・22日(日)10:00〜17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援:通商産業省
●前売券:一般　800円
●当日券:一般　1,000円
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ:「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
ダイノバイザーでさらに大迫力!
HMD HEAD MOUNT DISPLAY DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中!
VIRTUALITY
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
──あそびは文化
タカラ
※価格は希望小売価格です。
©TAKARA CO.,LTD.1998　〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション

VOL. 69

CONTENTS

個人教授 La Leçon Particulière

4|9 育成SLG
▶¥5,800
▶毎日コミュニケーションズ
▶MC（2ブロック）

先生と教え子とはいえ、歳の差はわずか２つ。しかも、生徒は全員カワイイ女の子！　ドキドキの家庭教師体験ができる恋愛&育成ＳＬＧ、ＰＳに登場！

家庭教師として6人の女の子に勉強を教える、期待の恋愛SLG



▶１週間単位でスケジュールを入力するオーソドックスなタイプ。

　このゲームの目的は、家庭教師として最大で６人の女の子に勉強を教え、志望校に合格させること。生徒とはいえ相手は高校３年生、主人公と２つしか歳は違わない。接し方によっては、恋愛感情が芽生えることもあるのだ！　ただ、主人公は大学生なので、彼女たちにかかりきりになるわけにもいかない。このジレンマをどう乗り越えるかが、このゲームの醍醐味なのだ。

私とお兄ちゃんの再会が物語の始まりなんだよ

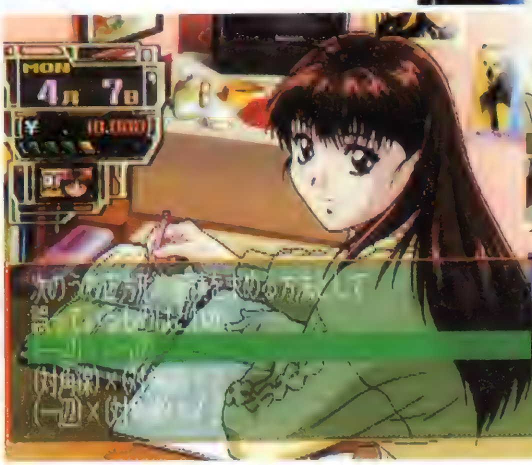
　大学２年生になり、１人暮らしを始めた主人公。そこへ、近くに住む叔母さんから電話が入る。高校３年生になる娘、遥の家庭教師をしてもらえないかと。遥とは子供の頃はよく一緒に遊んだ仲。家庭教師の経験などない主人公だったが、懐かしさも手伝って引き受けることにする。この何気ない決断が、主人公の生活を大きく変えるとも気づかずに……。



◀下宿先の近所に住む博美叔母さんから突然の電話。それは娘の遥の家庭教師を依頼するものだった。



▼いとこの遥と久しぶりに再会する主人公。隣にいるのが遥の母親の博美叔母さん。



再会そして…

◀挨拶もそこそこに、さっそく遥の家庭教師を始めることに……。彼女が志望している大学に無事合格できるかどうかは、このときの教え方次第。主人公の責任は重大なのだ。



主人公のいとこ
穂高　遥

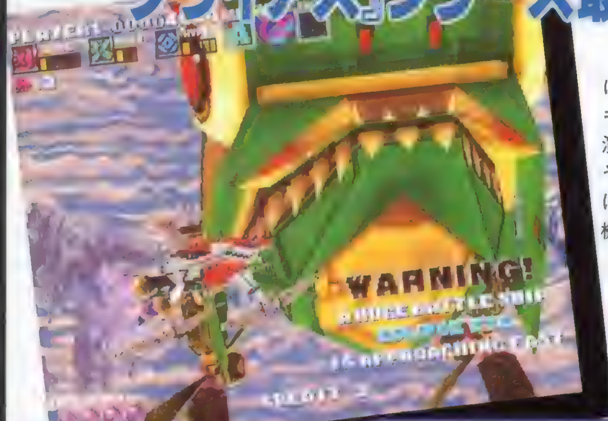
　※画面は開発中のものです。

Gダライアス

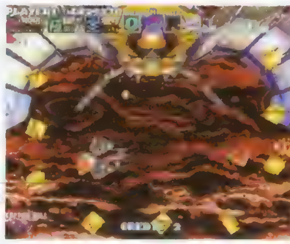
アーケードのクオリティはそのままに、あの興奮が蘇る！
シリーズ最高を誇る『Gダラ～』の迫力に圧倒される日はもうすぐだ!!

4|2	STG
▶¥5,800	
▶タイトー	
▶MC(1ブロック) AC(DUAL SHOCK対応)	

『ダライアス』シリーズ最新作登場！ 伝説のバトルが今再び…



ファン待望のＳＴＧ「Ｇダライアス」がいよいよＰＳに登場。この作品の魅力は、何といっても超巨大なボスキャラとの壮絶なバトルだ。当然ＰＳ版も、こだわりの演出とともにボス戦の迫力がカンペキに再現されているぞ。アーケード版にはなかった高速連射機能のほか、オリジナル要素も充実して、期待を遙かに上回る仕上がりだ。


▶ボスキャラは登場時の演出だけでなく、攻撃法も実に多彩。





ルティア・フィーン

プレイヤー（２Ｐ）機となる「シルバーフォーク２号機」を操るパイロット（カラーリングはブルー）。15歳と幼いながらも、パイロットとしての腕前は超一流

噂のキャプチャーシステムとは？

「Gダラ～」では、捕獲アイテム（キャプチャーボール）を敵にぶつけることで敵を捕獲できる。捕獲した敵はオプションとなって自機を援護するほか、ボムまたは強力なαビームのエネルギーとしても使用可能だ。



◀▲捕獲した敵キャラクターのエネルギーを利用して、超強力なαビームを発射!! 迫り来る敵すべてを破壊しろ！

追加された２つのＰＳオリジナル要素を紹介!!

移植時のオマケは、サービス精神旺盛なタイトーならではのお約束！　今回は気になるオリジナル要素の内容を初公開！

ビギナーモード

ＳＴＧ初心者に朗報。このモードは、ゲームのスタート時に自機の初期パワーアップ装備を「ノーマル」、「スーパー」、そして最強段階の「ハイパー」の３段階の中から選択できるのだ。





▲通常はアイテムを取り続けることによって、自機がパワーアップしていく。しかし、このモードでは最初から最強装備が選択可能！

◀普通では、後半面でしか見られない、対地４連ミサイルにワイドレーザーの最強装備でスタート！

VSボスモード

迫力のボス戦だけを楽しみたいという人はこちら。これは全15ゾーンのボスキャラすべてと連戦できるというモードだ。戦う順番などを自由に設定できるので練習には最適だ。



▲普通のプレイでは、途中のルート選択によってボスキャラの攻撃法が２タイプに分かれる。このモードでは両方のタイプと戦えるぞ。



▶迫力のボス戦を楽しみながら、苦手なボスの攻撃パターンをバッチリ覚えていくこともできる。

『Gダラ』体験版をプレゼント！

体験版を抽選で５名様にプレゼント！　希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を明記して、223ページのおたよりのあて先「Ｇダラ体験版」係まで。プレゼントの発表は発送をもって替えさせていただきます（３月12日消印有効）。

GUNばれ！ ゲーム天国

3|19（予） STG
▶¥5,800
▶ジャレコ
▶MC（1ブロック）
ガンコン（2P協力プレイ時のみ対応）

ジャレコ独特のユニークなアイデアが豊富に盛り込まれた『GUNばれ！ ゲーム天国』。
今回は、ステージ４までの見どころを徹底的に紹介するので要チェックだぞ！

ステージ１～４までを見どころ満載で大紹介!!





▲▶「ゲー天」に登場する７人（？）の主人公キャラの中から好みのキャラクターを選んで遊ぶのだ！

1984年～1989年に登場したジャレコゲームのキャラクターたちが活躍するお笑いＳＴＧ『ゲーム天国』がいよいよＰＳで登場する!! 今回の記事では、ハチャメチャなノリで展開されていく、ステージ１～４の見どころに加え、元祖サターン版『ゲー天』から、好評につき引き続き登場の、個性豊かなプレイヤーキャラ３人を紹介するぞ。魅力満点のゲーム内容を、ぜひ楽しんでほしい。



OPムービーも必見！



STAGE1 ゲーセンワールド

このステージは、ゲームセンターをモチーフにして構成されていて、灰皿や両替機、ゲームの筐体といった見覚えのある物体が敵として自機に襲いかかってくるぞ。さらには、超巨大なスロットマシンが戦闘メカに変形したりと派手な演出が盛りだくさん。ほかにもあっと驚くような場面がたくさん用意されている。



▲スロットマシンが戦闘メカへと変形!? このあとさらに意外な展開が……。



◀わりと身近にある物が敵キャラとして登場する。



STAGE2 コンシューマーワールド

伊藤由紀
ゲームセンター「ユーアンドミー上用賀店」の店員。ゲーム世界の平和を守るちょっとドジなお姉さん。

このステージは、さまざまなジャンル（戦略ＳＬＧやＡＶＧ）の家庭用ゲームを舞台とした世界だ。ステージ序盤では、空飛ぶコントローラやもの凄い勢いで回転しながら突っ込んでくるＣＤ－ＲＯＭなどが敵キャラとして登場。ほかにも戦略ＳＬＧの世界では、戦闘機や戦車、ホラータッチで描かれたＡＶＧの世界では、恐～いオバケたちが次々と襲いかかってくるのだ。そして、ステージの最後には工夫に工夫を凝らした仕掛けが……。



STAGE3 ベクターワールド

みき
おっとりした性格の女の子で妹の〝みさと〟とは仲の良い姉妹。〝万能円盤ジェネシス３〟を操って戦う。

1970年代後半～1980年代前半にかけて登場したゲーム（『アステロイド』など）をモチーフとして構成されたのがこのベクターワールド。最初のうちは、近代的なイメージのロボットが登場するものの、途中でがらりと雰囲気が一変！ 突如、ワイヤーフレームで描かれた敵キャラが出現するぞ。左の画面写真を見ればわかるようにこのステージに登場する敵キャラのほとんどがワイヤーフレームで描かれ、その独特の動きが実に印象的だ。



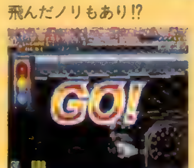
▶この画面を見て懐かしさを感じる人も多いのでは？

STAGE4 レースワールド

ステージ名からもわかるようにスピード感溢れるレースゲームの世界がこのステージの舞台。登場する敵キャラは、もちろん車で、レーザーを放射して攻撃してくる車やボディに足が付いた怪しい車など、そのタイプは実にさまざま。プレイヤーは、これらの敵を撃破しつつ、コース上に用意されたストレートやカーブを猛スピードで駆け抜け、ゴール目指して突き進むことになるぞ。しかも、このステージは３Ｄの視点で展開されるのため、本物のレースゲームのような迫力あるスピード感覚を味わうこともできるのだ。



▲こんなぶっ飛んだノリもあり!?



◀本物のレースゲームをほうふつとさせるかのように細かい部分まで再現している。



みさと
姉に戦闘を強要されたり、囮に利用されたりする不幸な少女。でも、本人はそんな姉を慕っている。

火魅子伝〈renge〉恋解

秋予定	SLG
▶¥6,800(CD3枚組)	
▶博報堂	
▶MC(ブロック数未定)	

『サクラ大戦』などでおなじみのビッグクリエイター・広井王子が作るオリジナル超大作！
各分野の一流クリエイターによる、一大プロジェクトが今、始動する!!



古代九洲を舞台に展開する戦と恋の絵巻物。

企画・監修に広井王子氏、原作に舞阪洸氏と、最高級のクリエイターたちによる、超大作ＳＬＧがついに制作を開始！　今回は気になるストーリーと、超美麗で魅惑的なキャラクターを大紹介しちゃうぞ。これは必見！　なのだ!!



伊万里 imari

耶麻台国の武将にサムライとして育てられた少女。スレンダーなスタイルは見る者を魅了する。



星華 seika

神社に預けられたため、性格は真面目。巫女装束に収まりきらないほどのナイスバディが魅力的♥

新感覚・戦略恋愛SLG！

この作品は、戦略ＳＬＧの要素と恋愛ＳＬＧの要素が組み合わさった、新機軸のＳＬＧだ。プレイヤーは過去へタイムスリップした高校生となり、王家の血を継ぐ少女たちとともに、亡国の再建を目指す。九洲制圧、女王探索、恋人選びの３つのテーマが複雑に絡み、壮大な戦国恋絵巻が展開していくぞ！



3世紀の九洲へとタイムスリップしてしまった高校生・九峪。現代に還るため、耶麻台国の復興に力を貸す。

物語

主人公の九峪(くたに)は平凡な高校３年生。ある日、同級生の日魅子と耶牟原（やんばる）遺跡を訪れた２人は、不思議な鏡の力で過去へタイムスリップしてしまう。鏡の精は「現代に戻りたければ耶麻台（やまたい）国を復興させ、女王・火魅子を擁立しなければならない」と告げるが、耶麻台国はすでに滅ぼされていた…はたして、九峪は無事に現代へと戻ることができるのだろうか？



香蘭 koran

その昔、大陸に渡った王族の子孫で、怪しい日本語を使う。愛らしい外見に反して、実力派の拳法家。

主人公と４人の女王候補を紹介！

…ほかにも多数の魅惑的な女性キャラクターがつぎつぎと登場…

「火魅子」の座を射止めるのは誰？



只美 tadami

王家の血を引く女王候補の１人。旅の商人に育てられたため、関西弁風の言葉が染みついている。





SHADOW TOWER

戦闘やアイテム収集をメインにしたRPGが登場

6月(予) RPG
▶¥5,800
▶フロム・ソフトウェア
▶MC(2ブロック)

魔物を倒し魂を取り戻せ！

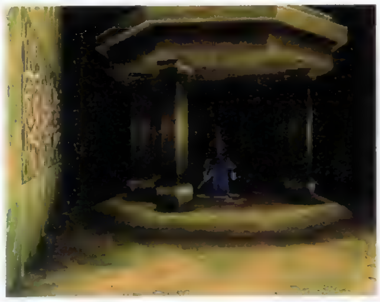
『KING'S FIELD』シリーズでもおなじみのフロムソフト・ウェアから、3Dダンジョンタイプのｒｐｇ「SHADOW TOWER」が登場するぞ。プレイヤーは、何体もの手強い魔物を倒してレベルアップしたり、レアアイテムを収集していくことになる。また、このゲームでは経験値が存在しない。魔物を倒すと、奪われていた町の人の魂を取り戻すことができ（なぜ奪われていたのかなど詳しいことは不明）、そのとき倒した魔物に応じた基本能力値（全14種類）が上がり、その数値によって実行能力値が決定されるのだ。





▼戦った魔物は、すべてこの「クリーチャーブック」にデータが書き込まれる。また、敵の種類は160種とかなり多いので、コレクションしていく楽しみもある。

▲装備画面。このゲームでは、武器やアクセサリーを含め11個のアイテムを装備することができる。ちなみに中央の列にあるのが実行能力値、右の列にあるのが基本能力値だ。



◀約30マップにも及ぶ広大な3Dダンジョンが冒険の舞台になる。

戦闘はリアルタイムで展開される！

戦闘は『KING'S FIELD』シリーズと同じでリアルタイムで進行し、攻撃には武器や魔法などを使うことが可能。また、HP・MPはアイテムでしか回復することができない。



▶間合いを見極めて、敵を攻撃しよう。



◀盾で攻撃を防御することも可能？

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

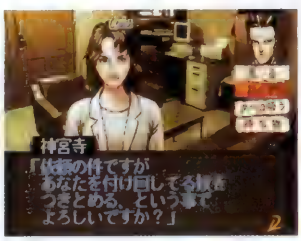
4人のキャラを使い分け、物語の核心に迫れ！

4|23 AVG
▶¥5,800
▶データイースト
▶MC(1ブロック)



ハードボイルドAVG第6弾

「探偵神宮寺三郎」シリーズも、この『夢の終わりに』で第6作目。ストーカー事件の解決を依頼された神宮寺は、おびえる永田由香を守り、犯人の正体を暴くことができるのか？　前作、『未完のルポ』で好評だったザッピング（シナリオ中に何度か発生する分岐点で、プレイヤーキャラクターをチェンジして、同じ事件でも違った視点からプレイできるシステム）も、どのキャラでストーリーに関わったか、簡単にわかるようになったり、新要素"D-MODE"が加わったりとシステム面もパワーアップ。また、今回のプレイヤーキャラには、おなじみの神宮寺や洋子、熊野のほかに事件の被害者である由香の妹、美貴が加わった。



▶洋子の友人である永田由香。大学からの帰宅途中に、何者かにつけられる。



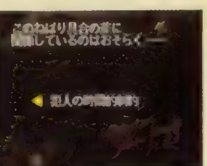
▲今回のプレイヤーキャラの1人、永田美貴。19歳の浪人生で、永田由香の妹。



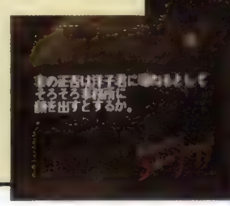
◀今回から新たに加わったアイテム"携帯電話"で、ほかのキャラと連絡が取れるのだ。

気になる新要素"D-MODE"

今作から"D-MODE"といわれる、神宮寺が推理を行う場面が加わった。これはストーリーの途中で挿入され、その時点までの行動や会話で得たヒントを手がかりに、正しい答えを導き出すというものなのだ。



▶今までの捜査で、得たヒントを元に、正しい答えを選んでいくのだ。



◀正しい推理を行えば、ストーリーを進めることができる。

▼ SHADOW TOWER

あいたくて… your smiles in my heart

本編に先駆け、体験版を収録したムック『おろしたてのダイアリー』が発売された『あいたくて…』。待ち望んでいた本編の方にも、ようやく新情報が到着したぞ。

夏予定 SLG
▶価格未定
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)

『ときめき』スタッフが贈る、正統派恋愛SLG！

高校入学前の春休み、父親の海外赴任で1人日本に取り残された主人公。彼はある日、その父親が勝手に自分の縁談を進めていることを知る。父親が決めた縁談相手が気に入らない主人公は、「自分の彼女くらい、自分で見つけてみせる」と決意するのだが……。

「あいたくて… your smiles in my heart」は、そんな事情から父親が帰国する3年後までに彼女を作って、紹介できるような関係になることが目的の恋愛SLGだ。主人公（＝プレイヤー）は、3年間にわたる高校生活で、双子の美少女・二宮千菜＆麻子を始めとする数々の女の子たちとの出会いを経験していく。斬新なシステムが盛り込まれたこのゲームの中で体験する高校生活。果たしてキミは、3年の間に無事理想の彼女を見つけることができるか？





▲▶ゲームには魅力的な女の子が数多く登場。彼女たちと出会い、会話したり、デートしたり、ときにはケンカもしたりして、徐々に親密度を深めていくのだ。

ついに見えてきたゲームシステムをチェック!!

ゲームシステムは、勉強や運動をこなし主人公のパラメータを上げながら、女の子と会話やデートをして仲良くなっていくという、恋愛SLGではおなじみのスタイル。しかしこのゲームでは、作業になりがちなパラメータ上げの部分をシンプルにまとめ上げ、イベントや会話などといった"女の子との触れ合い"に重点が置かれているのだ。ここでは、それを象徴する独特な2つのシステムを紹介しよう。



◀日々の生活では、おおまかな生活目標を決めておくだけでいいのだ。

▶あとはオートプレイで楽々進行。パラメータ上げはとことんシンプル。

仕草システム





女の子たちは感情によってさまざまな仕草を見せてくれる。数多くのパターンを持つ、これらの仕草から、相手の微妙な感情を読みとることができるぞ。

愛称システム





数多く設定された愛称から好きなものを選ぶことで、女の子たちはその愛称を声に出して呼んでくれるのだ。これで、ドキドキ度アップ間違いなし!?

季節によって変わるデートシーンを初公開!!

登場する女の子の1人、神城絢（しんじょうあや）のデートシーンを紹介。季節ごとに変わる服装に注目だ。女の子の服装には豊富なバリエーションが用意されており、なんとデートをするごとに毎回違うのだ！



あいたくて…



超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP

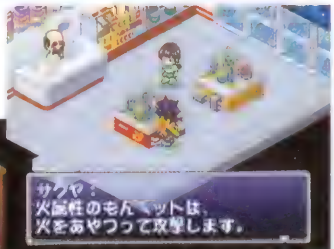
人気アニメ「超魔神英雄伝ワタル」がPSに登場!

4月(予) RPG
▶¥5,800
▶バンプレスト
▶対応周辺機器未定

2人のワタルが大活躍!!

テレビアニメで人気の「超魔神英雄伝ワタル」が、ユニークなRPGになってPSに登場する。バラエティーバトルロープレゲームと銘打たれた本作品は、コミカルな戦闘システムもさることながら、アニメとパラレルに進行するシナリオ構成も魅力の1つだ。ゲーム版主人公の「ワタル」はアニメとは基本的に異なる人物なので、物語の進行過程でアニメ版主人公のもう1人の「ワタル」に出会い、共に戦うという場面が登場することも！　2つのメディアで交錯する2人の「ワタル」が物語をますます盛り上げるぞ。

▼見知らぬ村で目を覚まし、言い伝えにより創界山の救世主となった炎部ワタル。創界山に平和を取り戻すという重大な使命にもかかわらず、本人はいたってお気楽。





▲村の店では「もんペット」と呼ばれるモンスターを購入できる。これをボール代わりに敵にぶつけ、倒すことにより、見た目も効果もボーリングっぽい戦闘を行うことが可能だ。



◀戦闘後の経験値はボーリングのルールで加算される。もちろんストライクは高得点。

各エリアのボスとは知恵と技とで対決!!

1話完結で構成されたシナリオの終わりには、ボスキャラとの決戦がある。バラエティーに富んだIQバトルで勝負し、勝利することで魔神同士のコマンドバトルに移行できるのだ。

▶ビンゴやパズルなど多種多様なミニゲームで対決。



◀魔神の技はどれもド派手なものばかり。

ひざの上の同居人(パートナー) ~Kitty on your lap~

ネコ耳少女ファン待望の育成SLGがついに登場!

3/12 SLG
▶¥5,800
▶カルチュア・パブリッシャーズ
▶MC(1ブロック)

猫との同居生活は楽しいぞ！

かわいい女の子に変身することのできるフシギな子猫。人間になるはずだった魂が間違って宿ってしまったこの子猫を、一人前の女の子に育てるというのが『ひざの上の同居人』の目的。登場する3匹の子猫にはそれぞれまったく違うストーリーがあり、同じ子猫でも育て方しだいで何通りもの展開が楽しめる。ゲームシステムは、1週間の暮らしの方針を決定しスケジュールを消費、これにより主人公と子猫のパラメータが増減し愛情度などが変化するといったオーソドックスなタイプ。難解なシステムに振り回されることなく、気紛れな子猫とのファンタジックな暮らしを、思いっきりシミュレーションすることができるのだ。





▶主人公は大学生なので昼間は学校へ行かなければならない。子猫と遊ぶのは夜のお楽しみだ。



▲人間になりたいけど、猫にも楽しいことがいっぱいあるし……。ジレンマに悩む子猫を救ってあげよう。



◀学校では人間の女の子との出会いも。子猫のヤキモチに注意しよう。

親の気持ちでコミュニケーションしよう

子猫が人間の姿に戻れるのは限られた日だけ。その日はネコ耳少女との時間を過ごすことができるのだ。反応を見ながら効果的な行動をして、人としての常識を教えていこう。親の気持ちで接するのがポイントだ。

▶話をしたり、いっしょにテレビを見たりして、猫娘と遊ぶことができるのだ。



◀嫌われるのがイヤでも、ときには叱ることも必要。しっかり教育すべし。



夜想曲

赤川次郎原作によるサウンドノベルがPSに登場！

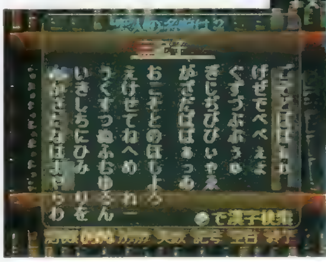
春予定 AVG
▶¥5,800
▶パック・イン・ソフト
▶MC(ブロック数未定)　AC(DUAL SHOCK対応)

恐怖の物語がいま幕を開ける

'95年にＳＦＣで発売された『魔女たちの眠り』に続く、赤川次郎原作によるサウンドノベルの第２弾。今作は、前作を遥かにしのぐスケールのサスペンス・ミステリー調のストーリーが味わえる。プレイヤーの目的は、古い洋館で起こった１冊の本をめぐる奇妙な殺人事件の謎を解くことだ。主人公は男と女のどちらかから選択でき、選んだ性別によって異なる視点で物語が展開していくぞ。さらに、３Ｄ音響システムによる立体的なサウンドとデュアルショックの振動機能対応により、今までにない恐怖と臨場感が体験できるのだ。

▼名前の入力には、もちろん漢字の使用もＯＫ。プレイヤーのパートナーとなる恋人に好きな女の子（男の子）の名前をつけてプレイすれば、より一層物語にのめり込めそう。





▲登場する人物はすべてシルエットによって表現。プレイヤーが持っている登場人物に対するイメージを損なうことなく、サウンドノベルの世界を楽しめるのだ。

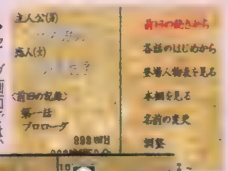


◀ＣＧにポリゴンを融合させたグラフィックで小説の世界をリアルに再現しているぞ。

物語を楽しむためのシステムも充実！

ゲーム中に出会った人物を確認できる「登場人物リスト」。このシステムにより、人の名前を忘れてもすぐに確かめることができる。サウンドノベル初心者でも安心してプレイできるぞ。

▶セーブ画面では、セーブ状況などの詳細がわかる。





◀出会った人物はファイルされていく。

チョロQマリン Qボート

チョロQたちが海を舞台に熱いデッドヒートを繰り広げる!!

6月(予) RCG
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC(ブロック数未定)



チョロQが海で大爆走!!

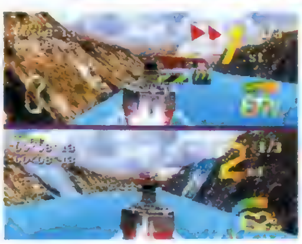
かわいいチョロＱたちが、海の乗り物に姿を変えて大海原を舞台に激しいレースを繰り広げるのがこの『チョロＱマリンＱボート』。今作の最大の特徴は、相手を攻撃して妨害するバトルの要素だ。乗り物に装備された大砲でライバルたちを攻撃して動きを止めたり、アイテムを使ってレースを有利に進めたりといった楽しさが満載で、今までの『チョロＱ』シリーズにはない白熱したレース展開を楽しめるようになっているぞ。また、画面上下分割による２Ｐ対戦や、おなじみのタイムアタックモードに加え、順位や制限時間を気にせず自由にコースを走行できるクルージングモードが新たに追加されているのだ。

▶船の後方からの視点に加え、船内からの視点での迫力あるプレイが可能なのだ。





▲操作する船によって撃てる弾の種類は異なるが、弾数に制限はない。ガンガン攻撃してしまおう！



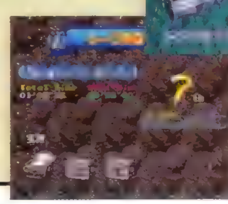
◀もちろん、「チョロＱ」シリーズでおなじみの２Ｐ対戦も健在。友だちとのレースも楽しめる。

多彩な乗り物が使用可能!!

『Ｑボート』では、レースに優勝したり、コースの中に隠された宝箱を見つけることにより、多彩な海の乗り物が入手できる。その数は120種類以上に及び、水中翼船やタンカー、潜水艦などバラエティーに富んでいるぞ。

▶乗り物によって性能は異なる。中には、魚雷艇なんてユニークなものも。





◀レース終了後に入手した宝物が表示される。宝物はコースに隠されているぞ。

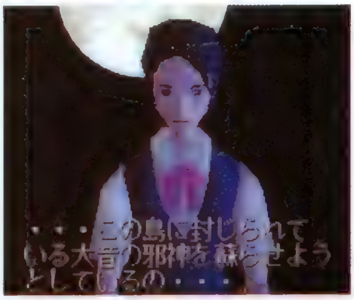
…いる！

3/26 AVG
- ¥5,800
- タカラ
- MC(1ブロック) AC(DUAL SHOCK対応)

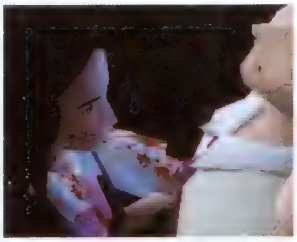
舞台は、ある全寮制の学園。クトゥルフ神話をベースにしたサイコホラーAVG。

それは、うわさではなく現実

怖いもの見たさの出来心で、見てはならないものを見てしまう。この「…いる！」はそんな人間の好奇心と、その代償としてはあまりに大きい恐怖を体験できるAVGだ。学園内を突如徘徊し始めた怪物たち、主人公稲葉達也はそれらの攻撃をかわしつつ、校舎から抜け出さなくてはならない。武器を持たないという状況で、様々な恐ろしい罠が主人公を待ち受けるぞ。もちろん判断ミスは即、死を意味するこのソフトで、プレイヤーは好奇心(と恐怖)に打ち勝つことができるのか？



▲学園祭前日の夜、校舎内に残っていた主人公が見る夢から、物語は始まる。


▲怪物の攻撃を回避することができなければ、バットエンドが待っている。このパターンもさまざまなのだ。


◀学園内や、登場人物（怪物も）はすべて３Ｄポリゴンで描かれている。描き込みの細かさにも注目。


▶敵に遭遇すると、左上に相手との距離が表示される。ゆっくり考えている時間はないぞ！

ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部

4/23 SPG
- ¥6,800／コンビニ専用
- T&Eソフト
- MC(1ブロック) AC(DUAL SHOCK対応)

国内の名門ゴルフコースをプレイできる、ファンにはたまらないソフトが登場！

超リアルなコースは一見の価値アリ！


▲緻密な演算処理によって表現されたフェアウェイや湖の映り込み。まるで実写のようだ。

このゲームは、毎年９月に開催される「ジーン サラゼン・ジュンクラシックゴルフトーナメント」の舞台である、国内名門コースを再現したもの。難所の多い各ホールは、それぞれが３つのルートを持ち、ホール数はなんと108もの数に！また、デュアルショック対応で、ドライバーショットを打ったときなど、ビリッとくる手応えを感じることができる。打ったボールを追って画面が切り替わる、まるでテレビ中継のような「エキサイトカメラ」など、細かい演出もうれしいぞ。


◀トーナメントモードには、ドラコンやニアピンホールもあるのだ。


▶トーナメントで好成績を記録すると、スペシャルクラブが手に入る。


▲ジュンクラシックC.C.の名物といえば、このバンカー。実際のトーナメントのポスターにも使用されるほどだ。

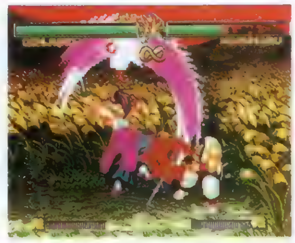
サムライスピリッツ剣客指南パック

3/26 対戦ACT
- ¥5,800
- SNK
- MC(1ブロック)／2P対戦可

格闘ACT『サムライスピリッツ』と『真サムライスピリッツ』が１本になって登場！

初期「サムスピ」が2倍楽しめる！

アーケードに'93年、'94年と連続して登場し、ＳＮＫの格闘ＡＣＴの人気を不動のものとした、名作2タイトルが１本のソフトになって登場するぞ。「ＶＳモード」、「トレーニングモード」などゲームとして楽しめるのはもちろん、ＢＧＭやイラストの鑑賞ができる「ミュージックセレクト」などが付いていて、ファンにはうれしい１枚なのだ!!


◀格闘だけではなく、「サムライ」の世界観も堪能しよう。

牌神2

3/19 TBL
- ¥5,800／コンビニ専用
- スクウェア／アクエス
- MC(1ブロック) AC(DUAL SHOCK対応)

'97年１月に発売され、現在でも人気の高い『プロロジック麻雀　牌神』の続編が登場。

「実況麻雀」でプロの世界に近づこう！

前作で好評だった「実況」にあの松村邦洋氏を起用、さらににぎやかな対戦モードを実現したぞ。また小島プロによる学習モードは、麻雀の用語も知らない初心者から、効率の良い打ち方を覚えたいという中級者、ひたすら雀豪と戦いたい上級者まで、ユーザーのレベルに合わせて３段階で完全フォロー。これさえあれば、楽しく麻雀が上達すること間違いなしだ！



◀松っちゃんの愉快な実況で、麻雀どころじゃないかも？

マジカル頭脳パワー!! PARTY SELECTION

3/19 ETC
- ¥5,800
- バップ
- MC(ブロック数未定)／4P対戦可

ＴＶの人気番組「マジカル頭脳パワー!!」がゲームになって登場！

おなじみの森さんの声も入ってます！

あの人気番組がついにＰＳソフトになって発売だ。「似たもの４択」や映像クイズ「エラーをさがせ！」など、番組で出題される12コーナー計20種類のゲームを収録。最大４人までの対戦も可能なので、実際の回答者気分で遊ぶことができるぞ！また「マジカルバナナ」などの曲（リズム）も同時収録。パーティーツールとしても使用できるのだ!!


◀ＴＶでおなじみの回答席。左の席にいるのは間寛平？

プリズムランドストーリー

3/19 PZG
- ¥5,800
- ティー・クルーズ
- MC(1ブロック)／2Pプレイ可

プリズムランドから消えた光を取り戻せ！プリムとリズムの爽快アクションPZG！

70＋αのステージがキミの挑戦を待っている！

このゲームは、跳ねまわるボールを落とさないようにキャラを操作し、画面内に配置されているパネルを破壊するという、いわゆるブロックくずし。しかしボールが100個に分裂したり、また超巨大（ハンパじゃなくデカい！）になったりする、一発逆転のパワーアップアイテムが、シンプルなゲームを複雑かつ、はちゃめちゃに盛り上げてるぞ！

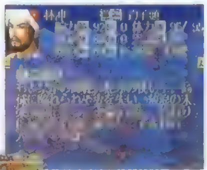

◀アイテムは取れば取るほど、能力がプラスされるぞ。

水滸伝 天導一〇八星

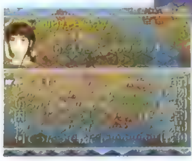
中国の伝奇小説「水滸伝」を題材にした人気SLGのシリーズ第2弾が登場！

- 4|2（予） SLG
- ▶¥7,800
- ▶光栄
- ▶MC(13ブロック)

天に導かれ豪傑たちが梁山泊に集う

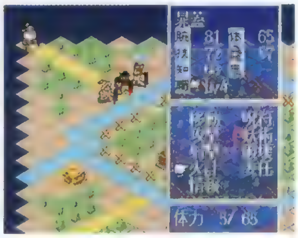


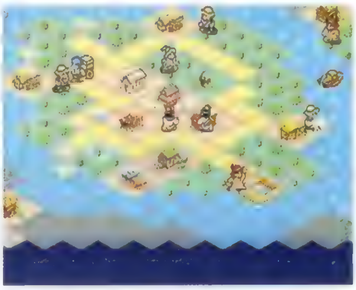
▶ステータス画面では無頼漢たちの詳細な能力データに加え、彼らのエピソードも知ることができる。



◀ヘルプ機能を使えば、ゲーム中での不明点を親切なお姉さんが親切にレクチャーしてくれるのだ。

▼他の要塞を攻め落として勢力を拡大することが、打倒高俅への第一歩。じっくりと戦略を練って戦おう！





▲まずは田畑を開墾し、酒場や鍛冶場を建設して国力を増強しよう。最強の要塞建設を目指すのだ。

'96年にPSに移植され人気を博した戦略SLG『水滸伝　天命の誓い』。そのシリーズ第2弾が、いよいよ登場だ。プレイヤーは、林冲、史進、魯智深といった11名の好漢たちの1人となって、国を乱す奸臣・高俅の打倒を目指す。戦いを勝ち抜くためには、中国諸国に散らばる武力や知力に秀でた無頼漢たちを集め、開墾や町作りで討伐の拠点となる要塞・梁山泊を拡大し、軍備の強化を図らなければならないぞ。天命によって導かれた108人の豪傑たちを率いて、中国大陸に平和を取り戻すのだ。

プロレス戦国伝2 〜格闘絵巻〜

2作目となる「格闘絵巻」は、プロレスVS格闘技界がテーマのオリジナルストーリー

- 6|25（予） 育成SLG
- ▶¥5,800
- ▶ケイエスエス
- ▶MC(3ブロック)

史上最強の柔術家を倒し最強神話を守れ！

自分だけのオリジナルレスラーが育てられる、育成SLGの第2弾。今作は、前作のその後という時代設定で、プロレスVS格闘技界をテーマにしたオリジナル・ストーリーが楽しめる。オリジナルキャラの作成や団体の設立などは、前作同様充実した内容。さらに今作は、異種格闘技戦を存分に楽むためのリアルバトル・マッチモードが追加されているぞ。



◀もちろんメモリーカードで、育成した団体同士の対戦も可能。

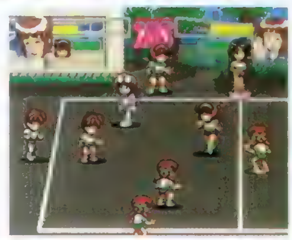
ドッチDEボール！

ユニークなルールが魅力のドッチボールゲーム 女子高生になって全国大会優勝を目指そう!!

- 5月中旬（予） SPG
- ▶¥4,800
- ▶アローマ／ユーメディア
- ▶MC(1ブロック)

PS初のドッチボールゲームが登場!!

『ドッチDEボール！』は、普通のドッチボールとちょっとルールが違う。キャラクターにはなんとHPが設定されていて、ボールが当たるとHPが減っていくのだ。最終的に、コート内のキャラが全滅したチームが負けとなるぞ。登場キャラはすべて女子高生。ストーリーモードでは8校の中から1人のリーダーを選択し、そのチームで全国優勝を目指すのだ。

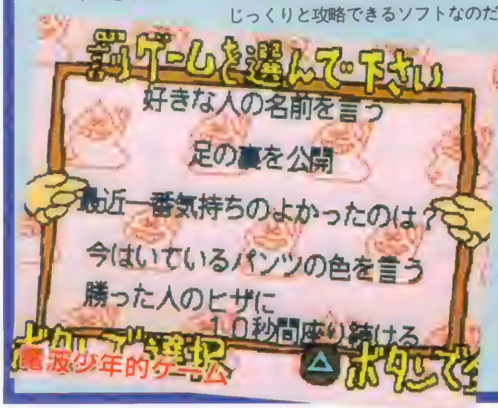


◀狙われたキャラクターにはターゲットマークが表示されるぞ。

新作ソフトニュース NEWS

話題のあのゲームの画面写真を初公開!!

テレビ番組「進め！　電波少年」で話題になっている「電波少年的ゲーム」その画面写真を入手したので、早速公開するぞ。ゲーム内容はミニゲーム集で、「もぐらたたき」など10種類のミニゲームを最大8人で楽しむことができる。最下位の人には罰ゲームを課すことができるが、その数はなんと100以上も用意されているぞ。そして次に紹介する「はいぱぁセキュリティーズ2」は、近未来が舞台の育成SLG。3人の部下（女の子）を育てつつ、地域一番の民間警察会社を目指すというものだ。「S・Q」は、音をたよりに隠されたキューブを見つけ出すというユニークなパズルゲーム。「実機パチスロ徹底攻略」は、ニューパルサーをはじめとする山佐株式会社のパチスロ台4機種を、じっくりと攻略できるソフトなのだ。



電波少年的ゲーム

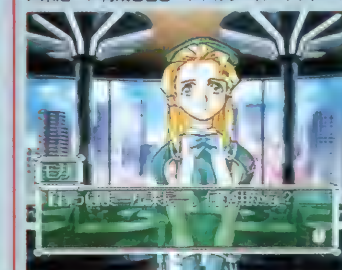
▶4|2　▶ETC　▶ハドソン　▶¥4,800



◀ルールの簡単なミニゲームで得点を競い合う。罰ゲームの中には、足の裏を公開するなどのくさいネタも。

はいぱぁセキュリティーズ2 [illegible]（仮）

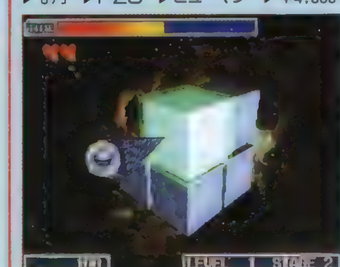
▶未定　▶育成SLG　▶パック・イン・ソフト　▶価格未定



◀熾烈な警察会社戦争に勝ち残れるか。パトロール中に発生するバトルはカードバトルになっているぞ。

S·Q 〜サウンド・キューブ〜

▶3月　▶PZG　▶ヒューマン　▶¥4,800



◀2種類のソナーを使い分け、返ってくる音の違いで隠されたキューブを探し出すのだ。

実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション

▶3|26　▶ETC　▶カルチュア・パブリッシャーズ　▶¥6,800



◀収録機種はニューパルサー、ワイワイパルサー2、ケロケロパルサー2、タンタンタヌキの4機種だ。



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
この臨場感がたまらない。
「バイオハザード」をより楽しめるアイテムが遂に登場!!
BIOHAZARD 専用コントローラ
モンスターシューティングを体感できる専用コントローラ
3月上旬発売予定
●拳銃型グリップ採用、トリガー位置に□ボタンを配置。
●L、Rキーの配置を変更、操作しやすく、シャープなデザイン。
●方向キーは、入力ミスを確実に防ぐ「2パーツ構造」を採用。(特許申請中)
プレイステーション用
バイオハザード専用コントローラ
標準小売価格3,300円(税別)
豪華!「バイオハザード特製付録」付き!
S.T.A.R.S.
SPECIAL VERSION
★★ASCII POWER HEAD PHONE★★
リアルサウンドで恐怖を実感できるヘッドホン
好評発売中
●「S.T.A.R.S.」ロゴ入り、メタリックカラー採用。
●∅40㎜ドライバーのパワフル重低音。
●強磁力ネオジウム・マグネット使用、特殊コーティング・ダイアフラムが高音質を保証。
●ケーブルは余裕の3.5メートル、∅3.5ミニ金メッキプラグ仕様。
アスキーパワーヘッドホン
~S.T.A.R.S. SPECIAL VERSION~
標準小売価格3,800円(税別)
ASCII
©CAPCOM ©CAPCOM Co.,Ltd. 1996,1998ALL RIGHT RESERVED. ©1998 ASCII Corp.
※写真は実際の製品とは異なる場合があります。
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



・マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
格闘ゲームは、進化する。
1998.3.12.THU IN STORE
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
プレイステーション用対戦格闘ゲーム
デッド オア アライブ
3月12日(木)発売予定／SLPS 01289
標準小売価格：5,800円(税別)
3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE
NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.
デ ッ ド オ ア ア ラ イ ブ
©TECMO, LTD. 1996,1998
ATTENTION お問い合わせ
テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630(月曜～金曜 15:00～18:00)
ADDRESS http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550
東京ゲームショウ'98春
前売券好評発売中
会 場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日：3月21日(土・祝)・22日(日) 10:00～17:00
●前売券：一般 800円
●当日券：一般 1,000円
TECMO



TRUTH… 決して手放さないで。
決してあきらめちゃいけない。
幸せな日々を、簡単に手放しちゃいけない。たとえそれが今にも消えそうでも、決してあきらめちゃいけない。
だって、それはみんなで築いた大切な真実だから…。
友情が導く第2章「悠久幻想曲 2nd Album」。大丈夫、真実で結ばれた仲間はキミのそばにいる。
友情育成シミュレーション
悠久幻想曲 2nd Album
キャラクターデザイン：moo
オープニングソング作曲 タケカワ ユキヒデ
希望小売価格 5,800円（税別）
セガサターン版 好評発売中！
プレイステーション版 3月26日発売
書籍
電撃攻略王「悠久幻想曲 2nd Album 公式攻略ガイド」
3月26日発売予定 予価：本体950円+税 電撃PlayStation＆電撃SEGA SATURN特別編集
電撃Gs文庫「悠久幻想曲 2nd Album」
4月18日発売予定 価格未定 たきもとまさし／著 moo／表紙イラスト
電撃コミック「悠久幻想曲 2nd Album 公式コミックファンブック」
4月27日発売予定 価格未定
CD
サウンドトラック「悠久幻想曲 2nd Album」
3月18日発売 税込価格：2548円 発売ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
ドラマCD「悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD」
vol.1 4月1日発売予定 vol.2 4月29日発売予定
税込価格：各2,800円 発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
悠久幻想曲 2nd Album グッズ
3月から続々と発売予定！
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
© 1997 Starlight Marry／Media Works Inc.



『精霊召喚』予約者全員プレゼントキャンペーン延長決定!!

2月13日までのキャンペーンへの応募者が多数で好評につき、各賞の当選数を増やして申し込み期間を延長します。
尚、前回一度申し込まれた方は、再申し込みは不要です。結果をお待ち下さい。

応募用紙を破線で切り取って使用して下さい

『精霊召喚』予約者全員プレゼント応募用紙

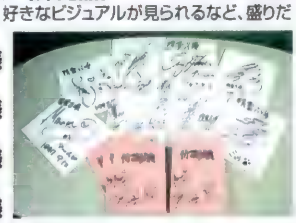
ふりがな	
氏 名	
ふりがな	
住 所	〒
電話番号	― ―
性 別	男・女 / 年 齢 　歳 / 職 業
希望賞品番号	予約店名 予約日 平成 年 月 日予約

予約店印欄

(DP-227)

プレゼント内容

A賞 プレイステーション用精霊召喚スペシャルディスク(非売品)…… 2000名様
インターネットホームページに掲載された音声付外伝コミックや、好きなビジュアルが見られるなど、盛りだくさんの限定スペシャルディスク!



B賞 寄せ書きサイン入台本 …………………… 15名様
出演声優全員による寄せ書き台本!

C賞 サイン色紙 …………… 各10名づつ計80名様
出演声優8名の個別サイン色紙!

D賞 発売記念B2ポスター ………………3000名様
オリジナルイラストによるスペシャルポスター!

E賞 壁紙ディスク……………………………200名様
Windows95で使用出来る精霊召喚キャラクターの壁紙データディスク!

また、惜しくも賞品を逃した方にオリジナル下敷 & 出力原画のセットをもれなく差し上げます!!

応 募 方 法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『精霊召喚』を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って宛先まで送る!

これでプレゼントの受付は完了。さぁ、すぐに予約して応募しよう。

期間:1998年4月18日消印有効
※発表は賞品の発送をもって返させていただきます。(6月中旬予定)

宛先:〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F
株式会社翔泳社ゲーム開発局「精霊召喚、全プレ係」まで。

SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社
〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-1019 FAX. 03-5411-5072
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter



KOEI®
セガ・サターン版で品切店続出!
一人の男が、いま、世界を変える。
ファンタジーファン、SLGファンの魂をつかんだ名作、ついにプレイステーションに!
◆一介の傭兵から傭兵隊長、さらには一国の騎士へ!
◆兵種の相性や地形効果・各種魔法による戦術性あふれる戦い!
◆登場人物は総勢230人、キャラデザインは人気イラストレーター小島文美。
◆14種類の完全マルチエンディングで何度もプレイを楽しめる!!
◆銀河万丈氏、難波圭一氏をはじめ、豪華声優陣の熱演で感動のストーリー展開。
Söldnerschild
ゼルドナーシルト
special
3/19発売 ●6,800円
剣と魔法、傭兵団、王国の騎士——
緻密なファンタジー世界が、あなたのプレイで自在に展開。
いま、あなたは戦乱の大陸で激戦に明け暮れる一人の傭兵。はたして国を変え、大陸を一つにすることはできるのか。あなたの行動はすべて大陸の情勢に影響し、ゲーム展開に大きな変動をもたらす。プレイのたび新鮮な興奮と感動を約束する、流動的なアクティブ・ワールド!
好評発売中 ゼルドナーシルト公式ガイドブック 光栄出版部・編 A5版 本体1,500円+税 4-87719-511-4
歴史上の人物と夢の対局!麻雀ソフトの決定版。
麻雀大会II® Special
豊臣秀吉など23人の個性的な対局相手と、雀荘・大会の2つのモードで対戦。場面に応じて表れる喜怒哀楽が対局を盛り上げる!
●多彩なコメントで臨場感満点!
●イカサマはまったくなし 強力な思考ルーチンを搭載、対戦は実戦さながらの迫力
絶賛発売中
●6,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。
PlayStation
株式会社 光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代



KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
ウイポー一族になったら、
実名の岡部、武など、超有名騎手を使えるの!
「凱旋門賞」など、世界最高峰のレースに挑戦だ!
血統づくりがスゴ面白い!
Winning Post3
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
好評発売中
◎6,800円
Winning Post3イメージソング/TVCFソング
DEBUT――デビュー/吉川麻衣子 好評発売中 価格1,020円(税込)
ゲーム業界初、「インターネット・ミュージック・コンテスト'97」グランプリウィナーの記念すべきデビューシングル!
フジTVの若手No.1アナウンサー・福原直英による迫力の実況を曲中に収録!
攻略本もスゴ面白い!
初心者から上級者まで全プレイヤー必携!! 3月刊行予定
Winning Post3ハイパーガイドブック 上・下
メインステイブル・編 定価 各1,200円+税
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい
KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません ■" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


PlayStation
ウイポ一族
きっと君も。あの娘もたぶん♡
パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう!
ウイポ3 発売記念 ウイニングカップ'98 Spring 開催!
■ 参加方法 「Winning Post3」同梱の専用ハガキにて、あなたの馬のパスワードをお送りください。
■ 申込期間 1998年2月26日〜3月30日(必着)
■ 選　考 厳正なる予選を行い、各レースでの決勝出場馬を8頭ずつ決定します。
さらに決勝進出馬による決勝戦を行い、機種・距離ごとの優勝・準優勝・電撃賞を決定します。
■ 賞　金 優勝:賞金100,000円 3名 準優勝:賞金50,000円 3名 3位:賞金10,000円 3名 ほか電撃賞・特別賞など
※途中経過及び最終結果につきましては本誌および当社ホームページ等でお知らせいたします ※詳細は商品同梱のチラシをご覧ください
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…。
遊びやすい親切簡単SLGと
ADVモードが紡ぎだす
完全オリジナルストーリー。
超美麗アニメーション
ムービーを大量搭載。
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
覚醒編「ガイナー転生」
好評発売中
封入特典付き
シリーズ第2弾
バックガイナー
飛翔編「うらぎりの戦場」
98年6月発売予定
©VING
VING
ビング株式会社 東京
ユーザーサポート
シリーズ
完結編「そして、明日へ」
98年夏発売予定

PlayStation

CULTURE PUBLISHERS

KANEKO



またせてごめん
もうじき、
あえるね

ネコ耳少女育成シミュレーション

ひざの上の同居人(ぱーとなー)

- KITTY ON YOUR LAP -

3月12日発売予定
標準価格¥5,800(税抜)



初回プレス特典 「ひざパ」特製APPENDIX CD EXTRA

MUSIC
・オープニングテーマ(GAME SIZE VERSION)
・エンディングテーマ(GAME SIZE VERSION)

Windows95
・スクリーンセーバー
・壁紙集

*Windows95は米国マイクロソフト社の登録商標です。

購入者特典 応募ハガキを送ると抽選で特製ガレージキットが100名様に当たります。

ニッポン放送(1242KHZ)「スーパーアニメガヒットTOP10!」にてラジオドラマ放送中(毎週金曜日22:30〜22:45)

●キャラクターデザイン/都築和彦 ●声の出演(フルボイス仕様)/宮村優子 岩男潤子 今井由香 長沢美樹 小西寛子 篠原恵美 緑川光 林延年 緒方賢一 巴菁子 ●オープニングテーマ/"KE-MO-NO"歌:宮村優子 ●エンディングテーマ/"ひざの上に〜"歌:岩男潤子 ●制作/(株)カネコ (株)アストロ ビジョン ●発売/カルチュア・パブリッシャーズ株式会社 〒150-6035 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー35F Tel. 03-5424-1990

詳しい情報は、http://www.cyborg.or.jp/~kanekosp/hizapa/index.htm またはhttp://game.cp-web.co.jpへ、今すぐアクセス!



PlayStation
世界のすべてが生きている。
ライブワールドシミュレーション登場。
ブリガンダイン
BRIGANDINE
幻想大陸戦記
●プレイヤーは、5つの国の中からプレイする国を選び、君主としてフォルセナ大陸統一をめざす。
●プレイヤー国だけでなく、敵国のユニットも戦いと共に成長していく、
かつてないダイナミックなゲーム世界が実現。
●戦いの中繰り広げられる出会い、そして別れ、壮大なドラマが今幕を開ける。
●プレイヤーの行動が世界を変える。ひとつの戦場の勝敗が大陸全土を大きく動かす。
生きた世界を舞台に展開する最強のシミュレーションRPG！
それぞれにドラマを持った100人以上のキャラクターが壮大な物語を展開。
集める、育てる楽しみにあふれた個性的なキャラクターとモンスターが全100種類以上！
バトルシーンは美しい3Dポリゴンで表現。リアルなスケール感が迫力のバトルを実現！
ブリガンダイン
〜幻想大陸戦記〜
オリジナルテレホンカードを
抽選で100名様にプレゼント！
商品パッケージのラベルにある応募券をハガキに貼付し、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、下記住所の「ブリガンダイン テレホンカード プレゼント係」までお送りください。
締め切り／1998年4月30日(当日消印有効)
※発表は発送をもってかえさせていただきます。
戦略級シミュレーション RPG 標準価格5,800円(税抜) 4月2日発売予定
キャラクターデザイン
イメージイラスト
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
©1998 イースリースタッフ
〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目13番5号 スワロータワー イースリースタッフ



PlayStation
振り下ろす包丁にも愛を込めて…
炎の料理人
COOKING FIGHTER
クッキングファイター・ハオ
好
5月公開予定
予価5,800円(税別)
キャラクターデザイン：森島剛
株式会社 日本一ソフトウェア
〒509-0147 岐阜県各務原市鵜沼川崎町2丁目128番1 信廣ビル1F
カスタマーサポート：TEL.0583-71-7239/FAX.0583-71-9309
受付時間 A.M.9:30～P.M.5:30（土日祝日を除く）
URL http://www.nippon1.co.jp
日本一 SOFT WARE



SEGASATURN
PlayStation
今度はおうちで雀じゃん恋しましょ♥
ラブリーポップ2in1
雀じゃん恋しましょ
発売日：98年2月26日／プレイステーション版
98年春（制作快調）／セガサターン版
価格：¥6,800（税別）
必ずあたるプレゼント
パッケージ内のメモリーカードシールについている応募シールを同封のアンケートハガキに貼付して応募して下さい。
応募シールに記入されている賞品がもれなくあたります。
A賞 オリジナルソングCD
B賞 オリジナルテレカ
C賞 オリジナルポストカード
締め切り：1998年12月末日（当日消印有効）
SLPS-01134
MEMORY CARD SEAL
応募シール
ホームページを開設！ http://www2.marinet.or/~visco/
雀じゃん恋しましょの最新情報はここにアクセスして入手してね！
"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
VISCO®
株式会社 ビスコ
〒171-0043 東京都豊島区要町3-12-12. 大宏ビル2F TEL:03-3554-0124
©1995-1998 VISCO CORPORATION ALL RIGHT RESERVED.



卒業10th Graduation
SEGASATURN
PlayStation
シリーズ最強最新作、
PS・SS版
プレイステーション
セガサターン
今春同時発売予定。
6800円(税別)
妻は女子高生、僕は担任教師
——そして秘密の生活の始まり
初回生産分のみ
大型チェンジング
カード入り!!
卒業III
Wedding Bell
ウエディング・ベル
【卒業III】情報 http://plaza20.mbn.or.jp/~grad3/
© 1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION
[卒業10th] Anniversaryスペシャル
【卒業III】'98 3 1 SUN
ひな祭りコンサート
出演声優によるライブパフォーマンスをはじめ
お楽しみイベント盛りだくさん!!
チケット発売中!!
【会場:CLUB CITTA川崎】
【お問い合わせ:オデッセー/03・3796-9999】
好評発売中 【メモリアルディスク】
「卒業」ファン感涙の
特別編集版
キャラクターディスク
●ジャンル=マルチメディア
●対応機種=セガサターン
●価格=3、800円
卒業 Album
セガサターン版
© MARCUS・IMAGE WORKS・HEADROOM・SHOGAKUKAN PRODUCTION 協力:青二プロダクション
卒業10周年メモリアルキャンペーン実施!!
【卒業アルバム】に入っている応募券を、98年春発売予定の【卒業III】(SS版)に入っている応募ハガキと一緒に送ると、応募者全員に【卒業IIIオリジナルトレーディングカード】をプレゼント! さらに抽選で【バーチャル卒業証書】が当たります!!
●主題歌シングルCD[3/21]・アルバム[4/21]日本コロムビア(株)より発売決定! ●TBSラジオにて毎週月曜深夜(24:30~25:00)、ラジオドラマ放送中!
お問い合わせ
(株)小学館プロダクション
SHOGAKUKAN PRODUCTION
東京都千代田区神田小川町
2-12進興ビル新館 〒101
Tel.03-5281-6828
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり SEGASATURN専用の周辺機器・ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
PlayStation
鋼の誓いは誰がために・・・。
天使同盟
シミュレーションロールプレイング
98年春発売予定
標準価格5,800円
追力のクォータービューバトル。
機体を自由にカスタムアップ。
動きと声がおりなす独特の世界観。
●クォータービュー画面による迫力の演出とスピーディーなゲーム展開。
●レンダリングされたアニメーションとアナログコントローラ振動機能が生み出すリアルな体感。
●エンジン、火器から弾丸までを選択し、最強の機体をカスタマイズ。



春一番よりあったかい
特別読み切り
64ページ
あのワンダルが、タロサクが帰ってくる！
迎夏生のハート・ウォーミング・ストーリー
舞台はますます
ヒートアップ！ついに
「大運動会」出場が
決まったあかり。
決意も新たに、
「宇宙撫子(コスモビューティー)」を目差す!!
表紙&巻頭カラー
バトルアスリーテス
大運動会
中野友貴
TVアニメも絶賛放映中!!
早くも話題集中
SHADOWS OF SPAWN
所 十三
ワンダル・ワンダリング！外伝
迎 夏生
絶好調連載陣
爆れつハンター／EAT-MAN／
OZNオズヌ／シーバス1-2-3／
魔狼王烈風伝／爆れつハンター／
銀河戦国群雄伝ライ／
エルフを狩るモノたち／
機動少年ナオキ／レイラ&レイ／
HAUNTEDじゃんくしょん／
みずほちゃん NON STOP！／
ア・リトル・ドラゴン
電撃コミック
ガオ！
4月号
2月27日発売
特別定価460円(税込)

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

013

差出有効期間
平成11年9月
30日まで

郵便切手はいりません。

102-8727

(受取人)

東京都麴町局私書箱第82号
(東京都千代田区九段南3-5-9)

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

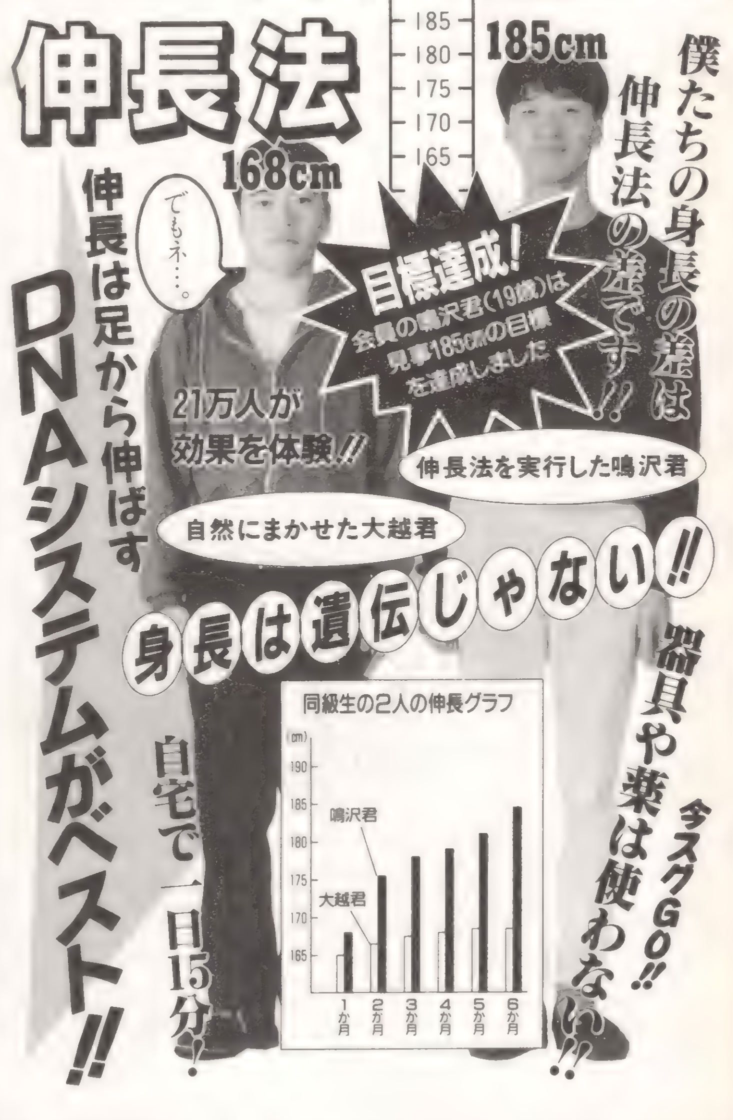
目標達成!!
グングン伸びる!

B570係 GA

※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。
(ボールペンか濃い鉛筆で強くお書きください。)

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒 都道府県		
TEL		性別	男・女

切り取り線


伸長法
185
180
175
170
165
185cm
僕たちの身長の差は伸長法の差です!!
168cm
でもネ…。
伸長は足から伸ばす
DNAシステムがベスト!!
目標達成!
会員の鳴沢君(19歳)は
見事185cmの目標
を達成しました
21万人が
効果を体験!!
伸長法を実行した鳴沢君
自然にまかせた大越君
身長は遺伝じゃない!!
器具や薬は使わない!!
今スグGO!!
自宅で一日15分!
同級生の2人の伸長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月

感激 本当に伸びた！ 体験者座談会

僕たちあの時、伸長法を始めて本当によかった！

伸長法で夢を実現させた、広沢さん、相原さん、東野さんの受講生3名が、「伸長法の効果をぜひ、みんなにも」と、体験座談会に集合‼次に、このスゴイ効果を体験するのはキミの番だ！



21万人もが体験したこの感動‼

――みなさん、伸長法を始めたきっかけは？

広沢（福岡県・31歳）「とにかく1cmでもいいから伸ばしたくて。正直言えば、30歳すぎて伸びるとは思っていなかったんです。でも、やらないでいて、あとで後悔するよりはと思って…」

東野（宮城県・25歳）「僕の場合、友達が先に始めたんですよ。最初は通信講座で伸びるはずないってバカにしてたんだけど、彼が1年で5cmも伸ばしたもんで、すっごい悔しくて」

相原（東京都・22歳）「私も、友達の影響で…。実はモデルをやっているんだけど、伸長法をやってる芸能人は多いんですよ。有名タレントをはじめ、みんな、秘密にしてますけどね（笑）」



▲身長が伸びるといいことばかりと、3人とも大満足。

――その効果には、みなさん満足してますか。

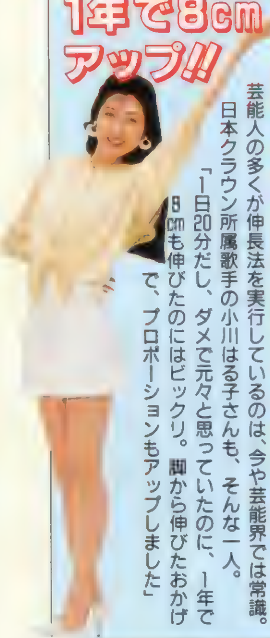
広沢「ええ。想像以上の効果でした。多分、どんなに広告を読んでも、初めから嘘だと思っている人はいるだろうけど、それってすごくもったいないなと思う。現に30歳過ぎた僕でも、8か月で4cmも伸びたんですからね」

東野「1年で11cmも伸びるなんて。今になって思えば、友達と一緒に始めれば良かったです」

相原「私も1年半で、7.4cmも伸びたんですから大満足です。それも脚から伸びてスタイルも良くなったし。とにかく、本気で背を伸ばしたいなら、一日でも早く始めた方がいいよね」

広沢「そうですね。あの時、伸長法を信じていなかったら、今の僕らはいないんですから」

歌手・小川はる子さんは 1年で8cmアップ‼



芸能人も伸長法を実行‼

芸能人の多くが伸長法を実行しているのは、今や芸能界では常識。日本クラウン所属歌手の小川はる子さんも、そんな一人。「1日20分だし、ダメで元々と思っていたのに、1年で8cmも伸びたのにはビックリ。脚から伸びたおかげで、プロポーションもアップしました」

目標達成！全国各地でゾクゾク成功者が誕生中！



6.8cmアップ

芳澤昭宣　徳島県（26歳）

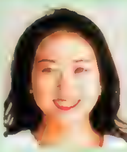
最初の身長は168.2cm。175cmぐらいになりたくて入会。年齢的に不安もあったのですが、3か月で2cm伸び170cmを突破。10か月後には目標だった175cmも越えました。伸長法なら年齢なんて本当に関係ないですね。



4cmアップ

藤井　清　静岡県（34歳）

年齢から考えて無理かなと思ったのですが、せめて平均身長ぐらいにはなりたくて入会しました。166cmだった身長が6か月後に170cmになり、この年齢で目標身長を達成したことに、驚きと喜びでいっぱいです。



4.3cmアップ

廣岡美香　東京都（18歳）

あと3cm伸びれば…と思って入会。ハードなトレーニングは一切なく、毎日続けてもらくらくできました。おかげで、157cmだった身長が8か月後に161.3cmに。みんなから、ジーンズが似合うっていわれます。



8cmアップ

兼子泰彦　北海道（20歳）

162cmの身長が、3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのはほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。背が伸びると、こんなにも世界が変わるなんて…。



20cmアップ

松尾眞司　福岡県（15歳）

150cmちょっとしかなかった僕が、この講座のおかげで半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないということを実感しました。身長は正しいトレーニングさえ続けていれば、必ず伸びるものなのですね。

みんな伸長法を始めている！それでもキミは今のまま？
チャンスは待ってくれない！始めるなら今！

キミも早く仲間入りしよう‼

日本ヘルスアカデミー
〒102-8687 東京都麹町局私書箱第82号
〒102-8627 東京都千代田区九段南2-5-9
日本通信教育連合会
●案内書をお急ぎの場合はお電話・FAXでもどうぞ！
☎03(3288)3333 受付／朝9時～夜9時（年中無休）
FAX 03(3288)0300［24時間受付／記入したハガキ表面をFAXしてください。］

●案内書は、キミだけにわかる素敵な封筒で郵送します。また、当アカデミーでは、しつこい勧誘やセールス行為などは一切しておりません。安心して無料案内書をご請求ください


PlayStation
SEGASATURN
テナント募集中
プレイステーション・セガサターン
'98 2.11同時発売
お問い合わせ先:株式会社キッド
WAI WAI KID
ボードゲームの最高傑作。
お店を開いて、もうけて、ギャフン!
好評発売中
標準価格 ¥5,800(税抜)
テナントウォーズ
■最高6人まで同時プレイ可能、みんなでワイワイ遊べます。1人プレイも可能、ひとりでワイワイ遊べます。
■かわいいキャラクターを多数用意。お気に入りのキャラクターでトップテナントオーナー目指し、ガンバリましょう。
<このゲームにご協力いただいた有名店> ※以下のものは、ゲーム中の画面です。
Victoria
「ヴィクトリア」
HIS
AUTOBACS
「オートバックス」
TSUTAYA
「TSUTAYA」
「まんがの森」
「テニース」
たかの友梨
ロッテリア
「ロッテリア」
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-16 ITOYAMA TOWER11F
©1998 KID



SEGA SATURN
PlayStation
ベルが鳴る。運命が動き始める。
べつに目的があるわけじゃない。でも旅にでれば何かがあるはず。
日本縦断超豪華特急ヴェガ。ルートも行き先も、まだわからない。
だけど、きっと僕を待ってる。ときめく出会いが、楽しい会話が、そして探してた瞬間が…。
恋愛アドベンチャー・ゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
Checkup! お嬢様特急
★豪華スタッフ
企画：あかほりさとる
ストーリー構成：花田十輝／キャラクターデザイン&総作画監督：柳沢まさひで
★大ボリューム
通常の恋愛アドベンチャーの2倍を越える約2,000枚の
ビジュアル・カット数&フルボイスのCD2枚組み
セガサターン版 プレイステーション版
7/9
on SALE
希望小売価格6,800円
MEDIAWORKS (株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です


TECHNOS INTERNATIONAL COLLEGE
GAME CREATOR COURSE
1998 APRIL BRAND NEW
■学校説明会
3/8(日)、3/15(日)
PM.1:00～PM.3:00
学校見学随時
じぶんの将来のことは
じぶんがいちばん心配だゾ！
卒業したらどんな仕事があるのか、
どんな会社があるのか、
これはトーゼンの疑問。
先輩の実績はどうなのか、
など、ぶっちゃけたハナシを聞いてみよう！
キャンパスライフは
最重要事項だ！
当日、その辺にいる先輩たちから
授業やフンイキなどを
入念にリサーチできる。
キミにすばらしい日々が
待っているのか、
そんな甘い幻想は
ブチ壊されるのか、
確かめられる貴重なチャンスだ！
次の面に進め。
プレイヤーからクリエータへ。時はいま！
NEXT STAGE
入学願書
受付中
！
マルチメディア科
H10.4月新設
ゲームクリエータコース
参加申込み・お問合せは
0120-634-200
TECHNOS INTERNATIONAL COLLEGE
学校法人
東京工学院専門学校
〒184-8543 東京都小金井市前原町5-1-29

電撃

NEWS STATION

2月27日
今回のニュースは「TGS」大特集!
後半の通常ニュースも見逃さないでね。

開催目前 速報版!!

東京ゲームショウ'98 春

1998.3.21〜22
千葉・幕張メッセ

今年最初のビッグイベント・TGS'98春開催まであと3週間! はたして会場では何がキミを待っているのか? 編集部が調査した最新情報をお届けするぞ!!

CHECK POINT 1 どんなメーカーの、どんなソフトが出展されるの?

98年をリードするメーカー・タイトルが勢揃い!

各メーカーが企画しているブース内でのイベント。今回はどんな内容になっているのだろうか。というわけで、各メーカーに取材した、ブースの内容をお伝えするぞ!

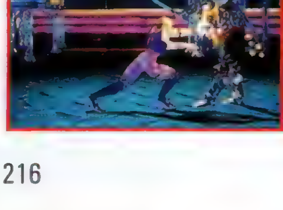
まずはゲームショウの華、会場内でのゲーム大会からチェックしよう。テクモではPS版「デッド・オア・アライブ」を使った対戦イベントのほかに、「第3回モンスター甲子園決勝大会」を開催予定。当日参加可能な予選大会も開かれるぞ。光栄でも新作タイトルの展示とともに、「ウイニングポスト3」を使っての「ウイニングカップ」を企画。多数の参加者を募っている。圧巻なのは、ブース全体がコロシアム化するナムコの「鉄拳3」(写真①)大会。開催日2日間それぞれで優勝した2人を、5月にアメリカ・アトランタで開催されるE3に御招待だ! 「チョロQ」のステージ対戦などとともに面白いイベントを企画しているのがタカラ。アスキー・角川書店・文化放送との共同企画で「エーベルージュ」スタンプラリーを開催。スタンプを全部集めた参加者には豪華グッズが当たるチャンスがあるぞ!

これもゲームショウならではの企画だが、芸能人や有名ゲームクリエイター、メーカー関係者を招いて行われるブースイベントがある。特設ステージでの企画とはまた別に、各社とも豪華なゲストを招いてのイベントを予定しているようだ。ハドソンでは人気シリーズ「銀河お嬢様伝説ユナ」出演の人気声優、横山智佐などを迎えてのトークショウを予定。トミーは、発売直後になる「闘魂烈伝3」のステージを予定。ゲストにはあのアントニオ猪木(もちろん本物!)が登場し、ほかのレスラーを交えてのゲーム大会も企画しているとか。

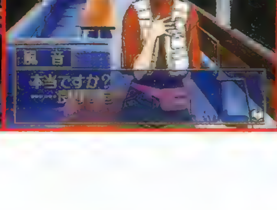
会場でしか手に入らない限定グッズも、ショウの魅力の一つ。元気では「王繭物語」(仮)を中心とする新作3タイトルの紹介と同時に、体験版を始め、クリアファイル、人形、下敷きなどがゲットできるぞ。SNKでは時間限定でCDケース入りイラスト集を配布予定。「KOF'97」や「KOF京」などの新作をプレイしながら、配布の時間を待とう。タイトーでも「バブルン」の貯金箱の限定配布がある。また、当日は新タイトルのゲーム大会も予定されている。メディアワークスでは発売直前になる「悠久幻想曲2nd Album」、「お嬢様特急」(写真②)に全力投球。体験プレイに豪華ゲストを招いてのステージイベントなど、盛りだくさん。さらに、昨年大好評を博したサンキューベリーマッチショップ・電撃屋も、多数の新作グッズをそろえて特別出店するのだ!

基本に忠実に(?)、新作タイトル紹介に重きを置いているメーカーももちろん多い。博報堂では、キャラクター原画、イメージビデオ、フィギュアなどを展示して「火魅子伝 恋解」一色。同タイトルへの力の入れようを広くアピールする。発売直前の「レブス」(写真③)を中心に、ステージやゲーム大会を組んでいるのがアトラス。もちろん他の新作のチェックも忘れてはいけない。アートディンクでは、シグノシス社の3D・STG「COLONY WARS」の紹介イベントでその魅力を惜しみなく披露している。さらなるイベントも企画中とのこと。体験プレイを重視しているバンダイでは、「テイルコンチェルト」(写真④)を中心とした新作の試遊台を多数設置。ブースイベントも充実させてソフトのアピールにつとめる。多数の期待作を抱えるスクウェアでも、来場者が直接体験プレイできることを重視。「エアガイツ」(アーケードタイトル)「ブシドーブレード弐」「パラサイト・イヴ」(写真⑤)などの試遊台がずらりとならぶ予定だ。「双界儀」の出演声優のトークショウも企画しているぞ。また、アンケートの回答者に抽選で贈られる超豪華・会場限定「パラサイト・イヴ」グッズの噂も! もちろん、ここで紹介した以外にも魅力的なタイトル・イベントは盛りだくさん。次号は、完全版をお伝えしよう!

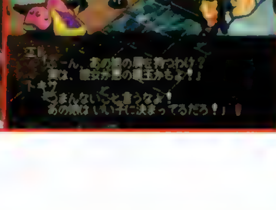
① 鉄拳3



② お嬢様特急



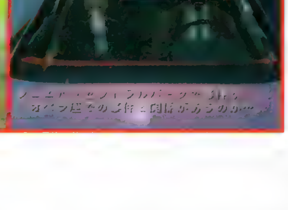
③ レブス



④ テイルコンチェルト



⑤ パラサイト・イヴ



CHECK POINT 2 パソコンのゲームも遊べるってホント？

前回、秋のＴＧＳでもパソコンソフトを会場で見かけて、「おや？」と思った人も多かったと思う。家庭用ゲーム機で人気が出たタイトルがパソコンに移植されたり、パソコン用のアクセサリー集が発売されたりすることが多くなった最近では、両者の境目は非常に曖昧になっているのだ。そうした状況を反映して、今回からパソコンソフト専用コーナーも用意されるぞ！　これだけ多くの最新ソフトを最新鋭のマシン（ペンティアムII搭載マシンもあり）で体験できる機会は、かなり貴重なはず。ぜひこの機会に、気になっていたタイトルをチェックしておこう。

●緊急決定！『ＦＦVII』出展!!



「ＦＦVII」出展、緊急決定！　これは今年の夏に北米で発売が予定されているWindows95専用のもので、内容は10月に発売された「インターナショナル」と同じものだが、写真のようにメッセージはすべて英語に変更されている（写真はＰＳの海外版）。残念ながら、日本での発売は予定されていないので、この機会にぜひ体験しよう！

CHECK POINT 3 ステージイベントはどうなっているの？

特設ステージ・イベントスケジュール

日時	3月21日（土・祝日）	3月22日（日）
10:00	開場	開場
11:00〜	◎文化放送公開録音 「超機動放送アニゲマスター」番組スペシャルイベント	◎文化放送公開録音 広井王子とゆかいな仲間たち
12:00〜	◎クリエイターズカンファレンス ※業界を代表するゲームクリエイターによるディスカッション	◎クリエイターズカンファレンス ※業界を代表するゲームクリエイターによるディスカッション
13:30〜	◎人気声優VS吉本興業 〜お笑いバトル〜	◎文化放送女子アナ大集合
15:00〜	◎ゲーム大会	◎ニューエイジスターライブ IN TOKYO GAME SHOW'98春
16:15〜	◎CESA! チャリティーオークション	◎CESA! チャリティーオークション
17:00	閉場	閉場

今回もたくさんの豪華ゲストがステージを盛り上げてくれるぞ。まずはゲームクリエイターたちによるディスカッション。憧れのあの人の生の声が聞けるチャンスだ！　ラジオの公開録音も多数予定されていて、会場の熱気をそのまま全国に伝えるぞ。もちろんライブやステージも充実。今回は人気声優VS吉本興業なんていう企画や、ＴＧＳグッズ多数のチャリティーオークションなんかもあって期待大。ステージに釘づけになって、肝心のゲームのチェックを忘れないように注意しよう！

CHECK POINT 4 どんなイベントが用意されているの？

各メーカーのブースとは別に、コスプレや、グッズの販売ブースも要チェックだ。今回は、グッズ販売専用ブースが新設。コスプレも撮影ステージが登場する。前回好評だったキッズコーナーも広さを２倍に拡大だ。入場者の年齢や趣味にあったイベントの多彩さも、今回のＴＧＳの特徴だね。



◀ハデな話題こそないものの、評判のいいキッズコーナー。確かに、あの混雑ぶりからは、「小さなお子様」は守るべきかも。



◀物販コーナーとは別に、独自にグッズ販売を行うメーカーもある。メディアワークスブースでも、あの電撃屋が特別出店だ。

キッズコーナー

イベントステージに、ゲームを楽しめるタッチ＆トライコーナーを設置。また遊具コーナーや保護者のための休息ゾーンも用意されていて、家族連れにオススメなのだ。出展社が協力してのキャラクターショーや撮影会も予定されているぞ。

コスプレコーナー

ゲームショウでは関連キャラでのコスプレ来場も大歓迎。撮影ステージがホール間の通路に設営されていて、写真撮影も自由なのだ。もちろん更衣室も完備。興味があるキミはぜひ挑戦してみよう！

物販コーナー

各メーカーの関連グッズなどの販売所をここに集め、一度に購入できるようにするのが、この物販コーナー。気に入ったゲームの商品があるかどうかチェックしてみよう。ＴＧＳ限定グッズは……!?

次号は VOL70 3月13日発売

次号はいよいよＴＧＳ'98春開催１週間前！　出展タイトル一覧（体験プレイチェック付き）から配布されるグッズ、特設ステージだけでなく各社ブースで行われるイベントまで、会場で何を見て、遊んで、もらって、楽しめばいいのか？　そのすべてがわかる完全攻略情報をお届けするぞ。巨大なイベントは、ただ無目的に参加すればいいというワケではないのだ！　次号の完全攻略情報を参考に、強い意志と目的をもって、当日は思う存分楽しんでほしい。

直前情報満載

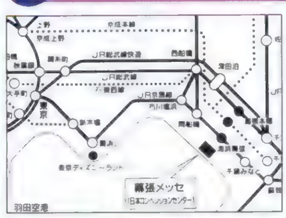
CHECK POINT 5 ところで…ゲームショウには、どうやって行くの？

会場へはどう行けばいいの？　と悩む人もいるはず。そんな人のために用意したのが、下の案内図。良く読んで行動すれば、絶対に迷うことはないぞ！

① 前売券を買おう!!

賢いキミは前売券を用意しよう。当日券より安くてお得だし、前もって買っておけば入場時に便利なのだ。すでに全国のチケットガイド（欄外参照）で販売中だぞ！

② どういう乗り物に乗るの？

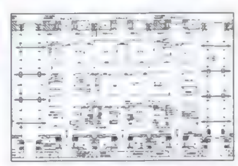


●ＪＲ京葉線で「海浜幕張駅」下車そこから徒歩５分　●ＪＲ総武線で「幕張本郷駅」下車そこからバスで15分●京成線で「京成幕張本郷駅」下車そこからバスで15分

京葉線は便利だけど大混雑が予想される。総武線や京成線からバスに乗るのも一つの手だ。

③ そして会場内は…

入場したら、必ず入り口でもらえるカタログの地図をチェック、目標のブースがどこか確認しよう。中ではバルーンを飛ばしているメーカーもあるので、目印にすると便利だぞ。次号の直前特集も読んでおいてね。



●前売券は3月20日まで、以下の場所で販売中！　料金：￥800（当日￥1,000）　※小学生以下は無料チケットセゾン、チケットぴあ、ローソンチケット、CNプレイガイド、JR東日本（みどりの窓口および主要駅びゅうプラザ）、文化放送ちけっとぽーと、ブロッコリー、カメレオンクラブ（東日本）、ブルート（東日本）、TVパニック（全国）、ドキドキ冒険島（東日本）

TOPIC トピック

「ありがとう」の気持ちを込めて、もう1回やっちゃいます!!

電撃屋アンコール in KINOKUNIYA 3月16日〜4月14日/紀伊国屋書店新宿南店

大好評だった電撃屋が今度は新宿にOPEN! 春休みのビッグなイベントだ!



▲昨年は東京・お茶の水で開催。多くの人が来てくれたのだ。ハッピー!!

昨年11月、大好評のうちに幕を閉じた期間限定ショップ「サンキューベリーマッチショップ電撃屋」が、今度は新宿タカシマヤ・タイムズ スクエアのとなり、紀伊国屋書店新宿南店に場所を移して３月にオープンするのだ！ 今回も、ここでしか手に入らないオリジナルグッズが勢ぞろい！ サイン会などのイベントも行われるぞ。

イベントだって盛りだくさん♥

■「フォーチュン・クエストL」上映会
３月28日（土） 開場18:00
ゲスト：深沢美潮 先生ほか

■「エルフを狩るモノたち」上映会
３月29日（日） 開場18:00
ゲスト：矢上 裕 先生ほか

このイベントにそれぞれ抽選で450名様を招待するぞ。希望者は官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・どちらのイベントに参加したいのかを明記して、〒101-8305（株）メディアワークス「電撃屋イベント」P係まで。しめ切りは３月16日（必着）です。

サイン会だってやってしまうのです♥

■友野詳先生 ３月21日（土）・14:00〜

当日、紀伊国屋書店新宿南店にて最新刊「小説央華封神⑤」（電撃文庫）を購入した人、先着150名に参加券を配布。

■深沢美潮先生 ３月28日（土）・14:00〜

当日、紀伊国屋書店新宿南店にて最新刊「新フォーチュンクエスト④真実の王女〈上〉」（電撃文庫）を購入した人、先着150名に参加券を配布。

■あかほりさとる先生 ４月12日（日）・14:00〜

当日、紀伊国屋書店新宿南店にて最新刊「サクラ大戦 前夜②」（電撃文庫）を購入した人、先着150名に参加券を配布。

おなじみの人気キャラクターに加え、「悠久幻想曲 2nd Album」などの新作ソフトのグッズも続々登場予定。お客様には感謝の心で、今度も電撃屋はキミの来店を待っている！



オリジナルグッズがキミを待つ!

電撃屋アンコール in KINOKUNIYA
▶３月16日(月)〜４月14日(火)・10時〜20時
▶場所:紀伊国屋書店新宿南店３F
（JR新宿駅南口より徒歩２分）

キャンペーン

カプコンの2大キャンペーンだ

『M VS.C』基板&ポストカードプレゼント

カプコン好きのキミは2つとも応募しよう!



いよいよ稼動を開始した「VS.」シリーズの第３弾「MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES」。この発売を記念して２大キャンペーンが実施されるぞ。どちらも豪華な商品付きだ。ガンガン応募してゲットせよ！

早い者勝ち! 5000名様にプレゼント!

「M VS.C」の格好いいオリジナルポストカード全３種類を先着5,000名様にプレゼント。ハガキに『M VS.C』で好きなキャラクター２人の名前、プレイしたゲームセンターの名前、郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を記入して欄外のあて先に送ろう。３月31日消印有効だ！

キャラコン上位を当てて 基板 をゲット!

今、CAPCOMのインターネットHP内で「M VS.C」の人気キャラコンテストを実施中！ このコンテストの上位BEST３を当てた人の中から抽選で、「M VS.C」の基板ほか、豪華賞品がプレゼントされるぞ。欲しい人は欄外のあて先まで。こちらは３月15日の消印有効だ。
（応募先を間違えないでね。）
▶HP（http://www.capcom.co.jp/）からも応募は可能だぞ！



GOODS 新製品

メモリーカードに新色登場!

初春限定メモリーカード―発売中―

恒例の季節限定メモリーカードだ!



初春を彩る

またまたカラーリングの違うメモリーカードが、１月29日に発売されたぞ。色はシースルー・イエローとグレイッシュ・ホワイト。それぞれ限定20万枚の発売なのだ！

初春限定メモリーカード
▶発売中 ▶¥2,000+税
▶ソニー・コンピュータエンタテインメント
▶シースルー・イエローとグレイッシュ・ホワイトの２色。



この2枚

ポストカードプレゼントのあて先：〒559-0024 大阪市住之江区新北島5-2-19 住之江郵便局留 ㈱カプコン ポストカードプレゼント係
キャラコンプレゼントのあて先：〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3㈱カプコン「ホームページキャラコン」係（はがきには１位・２位・３位をとると思うキャラクター名と、郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を明記のこと。）

MUSIC 音楽CD

ときめく二枚の銀盤発売!

キングレコード新譜情報

心暖まる2枚のCDがリリース!



ラジオドラマを収録した「虹色の青春 forever」のCD第2弾が早くも登場。今回も香り付きブックレットは健在だ。また、おなじみの人気声優國府田マリ子が初のベストアルバム「My Best Friend」をリリース。他社作品を含めた17曲で内容も充実しているぞ。



ときめきメモリアル 虹色の青春 forever vol.2
▶発売中▶¥2,718+税
▶コナミ/キングレコード

My Best Friend
▶発売中▶¥2,913+税
▶コナミ/キングレコード

GOODS 新製品

新色でふるえる春!?

「デュアルショック」カラーシリーズ

大好評の新型コントローラに新色登場!!

意外に（!?）多かった対応ソフトと、的確に伝わってくる振動が大好評の新型アナログコントローラ「デュアルショック」に、カラーリングを施した新バージョンが登場する（性能は従来のものと同じ）。気になる発売日は、まず3月19日にはホワイトとダイヤモンド・ブラックの2色が発売され、この後、正確な発売日は決まっていないが4月以降順次、クリスタル、スモーク・グレー、エメラルド、アイランド・ブルーの計6色が発売される（標準価格はいずれも¥3,300税別）。



▶メモリーカードに続いて、コントローラまでカラーリングされた（SCEI純正品では初めて）。ここまできたら、もう次はPS本体をいくしかないでしょう！ ネットやろうぜスターターキットやキャンペーンの賞品ではなく、ぜひ商品化してほしいものだ。

CAMPAIGN キャンペーン

『パラサイト・イヴ』の予約特典はAyaの特製トリプルポスターだっ!!

『パラサイト・イヴ』予約キャンペーン実施中



2月26日から、全国のPS取扱店（コンビニ含む）で『パラサイト・イヴ』の予約キャンペーンがスタートしたぞ！ 期間中にソフトを予約すると、ファン必携の「特製トリプルポスター」が商品購入時にプレゼントされるのだ！ このキャンペーンは特典がなくなりしだい終了するので、欲しい人は早めに予約しよう。

『パラサイト・イヴ』予約キャンペーン
2月26日より、全国のPSソフトを取り扱っている専門店、およびコンビニ店頭にて実施中。

特典はトリプルポスターセット!

野村哲也氏の描く華麗な『パラサイト・イヴ』の世界を堪能せよ！



アヤ・ブレアを我ガ手ニ!

はみ出せ! 電撃情報ステーション

●SCEI、メモリーカードを発展させた超小型PDAを開発中…

右の写真のメモリーカード（以下、MC）の右にある見慣れないモノを簡単に説明すると、MCの集積度を上げて（大きさ自体は写真でもわかる通り、MCとほぼ同じだ）プログラムの書き換えが可能なCPUと液晶表示画面、サウンド機能、通信機能を持たせたものだ。ひとことでまとめると、PSのMCスロットを利用した、単独でも動くマシンなのだ（MCとしてデータをセーブしておく機能もある）。SCEIではこれをPDA＝パーソナルデジタルアシスタントであると位置づけ、「個人が楽しんで使うための新しいPDA」として提案していく方針だ。詳細は次号改めてお届けするが、アプリケーションはPSソフト同様にCD-ROMで供給され、MCスロットを通して本機にダウンロードする方法をとるため、供給は簡単で、PSソフトと何らかの関係を持たせた新しい「遊び」も提案できるはずだ。発売は98年冬を目標とし、2月19日付けで、ライセンシー各社にこのマシンの仕様が公開された。



電撃ランキングステーション

今月の集計期間 1月26日～2月8日

前作がミリオンを達成した、期待の新作『バイオ2』がついに発売。ほかにも多数の初登場タイトルでランキングはにぎわってきたぞ。

売り上げ TOP20

バイオハザード 2



各キャラに表裏があるので、最低2回はクリアしないと終わったとは言えません

■カプコン
■1月29日■AVG
■¥6,800■1,439,360

初登場

Bust A Move(バストアムーブ)



やってみなけりゃわからない楽しさの、「ダンスでバトルする」新感覚ゲーム。

■エニックス
■1月29日■ETC
■¥5,800■152,868

初登場

グランツーリスモ



1位は譲ったもののまだまだヒット中。増刊号D6のリプレイはファン必見。

■SCEI
■97年12月23日■RCG
■¥5,800■127,257

前回1

ボンバーマンワールド



ほとんどのゲーム機でおなじみの定番ソフトがPSにも登場。3D視点が新鮮だ

■1月29日■ACT
■¥5,800■79,893

初登場

トゥームレイダー2



洋ゲーとしては人気も評価も高いけど、デキからすればもっと売れてもいいはず

■ビクターソフト
■1月22日■AVG
■¥5,800■38,595

前回4

順位	タイトル	データ	前回
6	チョコボの不思議なダンジョン	■スクウェア／97年12月23日／RPG／35.372	前回3
7	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／29.073	前回8
8	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／27.864	前回6
9	桃太郎電鉄7～ギーガボンビー誕生の巻～	■ハドソン／97年12月23日／TBL／27.065	前回7
10	FORMULA1 97	■SCEI／1月15日／RCG／23.697	前回2
11	バイオハザード ディレクターズカット	■カプコン／97年9月25日／AVG／23.139	前回11
12	クラッシュバンディクー2～コルテックスの逆襲!～	■SCEI／97年12月18日／ACT／22.700	前回9
13	電車でGO!	■タイトー／97年12月18日／SLG／21.722	前回10
14	Blaze&Blade～Eternal Quest～	■T&Eソフト／1月29日／A・RPG／21.417	初登場
15	スペクトラルタワーII	■アイディアファクトリー／1月29日／RPG／16.779	初登場
16	ハイパーオリンピック イン ナガノ	■コナミ／97年12月18日／SPG／16.162	前回17
17	OPTIONチューニングカーバトル	■エム・ティー・オー／1月15日／RCG／15.268	前回5
18	NBAパワーダンカーズ3	■コナミ／1月29日／SPG／14.766	初登場
19	ファイナルファンタジーVIIインターナショナル	■スクウェア／97年10月2日／RPG／14.673	再登場
20	モンスターファーム	■テクモ／97年7月24日／SLG／13.100	前回15

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／19.538	前回1
2	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／15.888	前回3
3	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月29日／RPG／13.312	前回2
4	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／3月下旬／RPG／8.159	前回5
5	ドラゴンクエストVII	■エニックス／未定／RPG／7.515	前回4
6	ファイナルファンタジーV	■スクウェア／3月19日／RPG／6.619	初登場
7	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／6.441	前回8
8	スレイヤーズろいやる	■角川書店/ESP／4月23日／RPG／6.191	前回9
9	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	■ガイナックス／4月予定／AVG／5.970	初登場
10	ノエル～ラ・ネージュ	■パイオニアLDC／2月26日／ETC／5.527	前回6
11	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～(仮)	■ガスト／98年予定／RPG／4.864	初登場
12	みつめてナイト	■コナミ／3月19日／SLG／3.317	前回10
13	幻想水滸伝II	■コナミ／未定／RPG／2.653	前回13
14	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	■翔泳社／春予定／S・RPG／2.433	前回17
15	DEAD OR ALIVE	■テクモ／3月12日予定／対戦ACT／2.424	初登場
16	双界儀	■スクウェア／4月予定／ACT／2.210	前回7
17	チョロQ3	■タカラ／2月19日／RCG／1.990	初登場
18	Guilty Gear(ギルティ・ギア)	■アークシステムワークス／4月23日／対戦ACT／1.984	前回20
19	一立体忍者活劇一 天誅	■SME／2月26日／ACT／1.975	初登場
20	ブシドーブレード弐	■スクウェア／3月12日／ACT／1.770	再登場

読者人気 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／22.544	前回1
2	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／19.538	前回2
3	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／8.803	前回3
4	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／4.864	前回6
5	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／4.836	初登場
6	バイオハザード	■カプコン／96年3月22日／AVG／3.980	前回5
7	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3.760	前回8
8	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／3.531	前回4
9	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／97年5月23日／RPG／3.317	再登場
10	エターナルメロディ	■メディアワークス／96年11月22日／SLG／3.310	再登場
11	チョコボの不思議なダンジョン	■スクウェア／97年12月23日／RPG／3.096	前回7
12	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／2.433	前回10
13	幻想水滸伝	■コナミ／95年12月15日／RPG／2.210	再登場
14	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／1.990	再登場
15	ブレス オブ ファイアIII	■カプコン／97年9月11日／RPG／1.975	再登場
16	ダービースタリオン	■アスキー／97年7月17日／SLG／1.969	再登場
17	アークザラッドII	■SCEI／96年11月1日／RPG／1.547	再登場
18	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／1.541	再登場
19	新スーパーロボット大戦	■バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／1.327	再登場
20	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／1.106	前回9

ランキング・チェック

売り上げでは、期待の高かった『バイオ2』が桁違いのポイントで見事に首位をゲット。普及台数が前作発売時とは段違いの今回、どこまで売れ行きを伸ばすか注目される。11位には前作の改良版『ディレクターズカット』も入っており、『2』発売後の動きが気になる。2位の『バストアムーブ』はコンビニ向きと思われたが、コンビニ販売はなし。『パラッパラッパー』やSSの『デジタルダンスミックス安室奈美恵』がコンビニを中心に長く売れ続けたことを考えるとなんだかもったいないような気がする。

前評判での注目は、6位の『FFV』。すでにPS版の出た『IV』と同様のSFC版の完全移植ということなのにこの順位を記録したのには、6年前に発売されたオリジナルを知らないPSユーザーの数の増加と『FFVII』を始めとするPSでのスクウェアのソフトに対する人気があるのだろう。また、『新世紀エヴァンゲリオン』や『エリーのアトリエ』などの初登場ソフトは、今後の情報次第でかなりのランクアップがありそうで、目が離せない。

次号では注目の『ゼノギアス』が「発売後」になる。読者人気ランキングにまた1つ強力なRPGタイトルが増えることになるのか。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです



イラスト／祥人

★体験版★
悠久幻想曲 2nd Album (Dオリジナル)
ブシドーブレード弐
天誅
プリズムコート
ナイトメア・クリーチャーズ
ウィザードリィ リルガミン サーガ
ゼロパイロット
ファイナルラウンド
ブレイヴ・プローヴ
ネクタリス
ずっといっしょ (Dオリジナル)

★ムービー★
レブス
スーチーパイアドベンチャー

★セーブデータ★
クランツーリスモ
その他

★ネットやろうぜ★
電撃ネット やろうぜ大賞受賞作品

★CDの奴隷(ザコ)★
奴隷クイズ・電撃ゲーム
15パズル・読者参加小説傑集編

探せばきっとどこかにあるはず!
貴方の欲しいソフトがきっと…。
実際にプレイしてみないとわからないことが世の中には多すぎる!
だからだから買ってみましょう。
電撃PS増刊 電撃PS-D6を買ってみましょう! そうしましょう!

¥980(税込み)

魂燃やすPS用CD-ROM付き雑誌!
電撃PlayStationD6! 好評発売中



PlayStation
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
デュアルホラーアドベンチャー
CLOCK TOWER
GHOST HEAD
クロックタワー ゴーストヘッド
大ヒット作『クロックタワー2』のシステムに新新な新要素をプラス！
1998年3月、未知なる恐怖が日本全土を襲う！
もう、逃げるだけでは生き残れない…
ホラーアドベンチャー初の「DUAL SHOCK」TM対応！
1998年3月7日発売！
●プレイステーション専用CD-ROM ●SLPS 01290 ●プレイ人数(1人) ●メモリーカード(1ブロック) ●デュアルショック・プレイステーションマウス対応 ●定価5,800円(税別)
好評発売中
クロックタワー セカンド
©HUMAN 1996
クロックタワー ～ザ・ファーストフィアー～
©HUMAN 1995,1997

次号予告
Next Issue

驚愕の電撃超特報10連発！電撃だからこそできる、初公開の独占スクープ、新作タイトルが続々登場！

発売直前大特集『パラサイト・イヴ』や徹底攻略の『ゼノギアス』など注目情報満載だ。人気のGゲーム、RPGもバッチリフォローで大満足。しかもTGS出展タイトルに完全対応、イベントリストも見逃せないぞ！

●Coming Soon!
パラサイト・イヴ／双界儀／ゼノギアス／ブシドーブレード弐／チョコボの不思議なダンジョン／悠久幻想曲2nd Album／ファイナルファンタジーV／鉄拳3／天誅…他

電撃PlayStation Vol.70は3月13日(金)発売



表紙イラスト●ツインビーＲＰＧ
©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

好評発売中のD6は、とにかく「使える&役立つ」付録CD-ROMがナイスです。体験版で最新ソフトをばっちりチェックして、セーブデータで新作ソフトをしっかり遊び尽くしてください。

電撃PlayStation D6　D6は、大好評発売中！

電撃PlayStation Vol.69
1998年3月13日発行　第4巻　第7号　通巻65号
■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台１－８
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台２－９
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

［編集長］渡部雅人
［副編集長］渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
［デスク］藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
［編集］羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
［進行］古田土友紀
［ライター］本内新太郎、中村泰宏（ＣＨＩ）、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃（超音速）、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山一哉、鵜島吉秀、丹治正行
［アシスタント］下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
［デザイナー］斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム
［写真］林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
［ホームページアドレス］
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引
AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	26日	Neo ATLAS	アートディンク	¥5800／SLG	136
2	26日	G.O.D pure	イマジニア	¥5800／RPG	
3	26日	X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション	カプコン	¥5800／対戦ACT	123
4	26日	イワトビペンギンROCKY×HOPPER2～探偵物語～	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800／ETC	
5	26日	The HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800／STG	
6	26日	ウイニングポスト3	光栄	¥6800／SLG	104
7	26日	毛利元就・誓いの三矢	光栄	¥7800／S・RPG	
8	26日	ミサの魔法物語	サミー	¥6800／SLG	
9	26日	ミサの魔法物語(限定版)	サミー	¥7800／SLG	
10	26日	「ぶたゲー」でいいんじゃない?	シャングリ・ラ	¥5800／SLG	
11	26日	Project－V6	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800／SLG	
12	26日	ナイトメア・クリーチャーズ	SCEI	¥5800／ACT	122
13	26日	#NAME?	SME	¥5800／ACT	100+123
14	26日	天仙娘々～劇場版～	TimePoint	¥6800／ETC	
15	26日	チョロQジェット レインボーウィングス	タカラ	¥5800／ACT	124
16	26日	ツアーパーティー卒業旅行にいこう	タカラ	¥5800／TBL	124
17	26日	パチンコホール～新装大開店～	ネクストン	¥6800／SLG	124
18	26日	NOëL －La neige－	パイオニアLDC	¥6800／ETC	108+123
19	26日	NOëL －La neige－(限定版)	パイオニアLDC	¥8800／ETC	
20	26日	ネクタリス	ハドソン	¥5800／SLG	
21	26日	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
22	26日	最終電車	ヴィジット	¥5800／ETC	124
23	26日	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	
24	26日	プリズムコート	FPS	¥5800／SLG	94+124
25	26日	ウィザードリィ リルガミン サーガ	ローカス	¥5800／RPG	136

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
26	7日	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥5800／SLG	124
27	7日	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	¥6800／RCG	
28	12日	ザ・コンビニスペシャル～3つの世界を独占せよ～	アートディンク	¥5800／SLG	
29	12日	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800／ETC	124
30	12日	ファイナルラウンド	アトラス	¥5800／SLG	123
31	12日	0からの麻雀 麻雀幼稚園たまご組	アフェクト	¥5800／TBL	
32	12日	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	125
33	12日	ロストソード～失われた聖剣～	イマジニア	¥5800／AVG	125
34	12日	STRAIGHT VICTORY(ストレートビクトリー)	カルソニック	¥5800予定／RCG	
35	12日	ひざの上の同居人(パートナー)～Kitty on your Lap～	カルチュア・パブリッシャーズ	¥5800／SLG	189
36	12日	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800／STG	
37	12日	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800／ACT	
38	12日	ブシドーブレード弐	スクウェア	¥5800予定／対戦ACT	40
39	12日	ZERO PILOT ～銀翼の戦士～	SCEI	¥5800／STG	125
40	12日	レイストーム(ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]／STG	
41	12日	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト	¥5800／SLG	
42	12日	DEAD OR ALIVE	テクモ	¥5800／対戦ACT	123
43	12日	ずっといっしょ	東芝EMI	¥5800／SLG	124
44	12日	スマッシュコート(ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]価格／SPG	
45	12日	鉄拳2(ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]価格／対戦ACT	
46	12日	GUNDAM THE BATTLE MASTER2	バンダイ	¥6800予定／対戦ACT	125
47	12日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー(ザ・ベスト)	バンプレスト	[illegible]／STG	
48	12日	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	¥5800／STG	125
49	12日	クロックタワー ゴーストヘッド	ヒューマン	¥5800／AVG	
50	12日	S・Q～サウンド・キューブ～	ヒューマン	¥4800予定／PZG	
51	12日	パチスロ完全解析～ワイワイパルサー2／セブンティセブン2～	ヒューマン	¥5200予定／SLG	
52	19日	牌神2	アクエス	¥5800／TBL	191
53	19日	みどりのマキバオー～黒い稲妻 白い奇跡～	アクセラ	¥5800／AVG	
54	19日	闘牌の覇者	伊藤忠商事	¥7800／TBL	
55	19日	ヘクセン	ゲームバンク	¥5800／ACT	
56	19日	ゼルドナーシルトSpecial	光栄	¥6800／S・RPG	
57	19日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800予定／ACT	
58	19日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800予定／S・RPG	
59	19日	コナミアンティークス～MSXコレクションVol.3～	コナミ	¥4800予定／ETC	
60	19日	進め!対戦ぱずるだま(ザ・ベスト)	コナミ	[illegible]／PZG	
61	19日	みつめてナイト	コナミ	¥6800／SLG	32
62	19日	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	ザウルス	¥5800／ETC	
63	19日	The Legend Of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800／RPG	
64	19日	GUNばれ!ゲーム天国	ジャレコ	¥5800予定／STG	185
65	19日	ファイナルファンタジーV	スクウェア	¥4800／RPG	
66	19日	DX日本特急旅行ゲーム(ザ・ベスト)	タカラ	¥2800／TBL	
67	19日	プリズムランドストーリー	ティー・クルーズ	¥5800／PZG	191
68	19日	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	¥7200／AVG	
69	19日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定／SPG	
70	19日	マジカル頭脳パワー!! PARTY SELECTION	バップ	¥5800／ETC	191
71	19日	機動戦士ガンダムVersion2.0(ザ・ベスト)	バンダイ	¥2800予定／STG	
72	19日	ボールブレイザー チャンピオンズ	BPS	¥5800／SPG	
73	19日	トゥームレイダース(ザ・ベスト)	ビクターソフト	[illegible]／AVG	
74	19日	将棋最強2	魔法	¥4800／TBL	
75	19日	Tennis Arena	UBIソフト	¥5800予定／SPG	
76	26日	柿木将棋II	アスキー	¥6800／TBL	
77	26日	REBUS	アトラス	¥5800／RPG	172
78	26日	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	191
79	26日	項劉記	光栄	¥6800／SLG	
80	26日	金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件～	講談社	¥6800／AVG	
81	26日	実況アメリカンベースボール	コナミ	¥5800予定／SPG	
82	26日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～	コナミ	¥5800予定／AVG	36
83	26日	ブロークンヘリックス	コナミ	¥5800予定／STG	125
84	26日	吉村将棋	コナミ	¥5800予定／TBL	
85	26日	…いる!	タカラ	¥5800／AVG	191
86	26日	続 初恋物語～修学旅行～	徳間書店インターメディア・カンパニー	¥7800／SLG	
87	26日	鉄拳3	ナムコ	¥5800／対戦ACT	38
88	26日	東京23区制服WARS	マップジャパン	¥6800／AVG	
89	26日	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	¥5800／SLG	
90	29日	パラサイト・イヴ	スクウェア	¥6800／RPG	8
91	下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	未定／RPG	176
92	3月	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
93	3月	NASCAR98(仮)	エレクトロニック・アーツ	¥5800／RCG	
94	3月	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／SLG	
95	3月	わくわくボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥4800／SPG	
96	3月	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ	¥6800予定／AVG	
97	3月	卒業II～Wedding Bell～	小学館プロダクション	¥6800／SLG	
98	3月	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編	タカラ	¥5800／ACT	
99	3月	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編—初回限定版 Perfect Soldier Box 2	タカラ	¥9800／ACT	
100	3月	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ	¥5800／ACT	
101	3月	もってけたまご with がんばれかものはし	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
102	3月	Battle Round USA	日本物産	¥5800／RCG	
103	3月	UNO DX	メディアクエスト	¥4800／TBL	
104	3月	大阪湾岸バトル	メディアクエスト	¥5800／RCG	

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
105	2日	激走グランドレーシング	アトラス	¥5800／RCG	
106	2日	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—	イースリースタッフ	¥5800／S・RPG	
107	2日	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
108	2日	モータルコンバット・トリロジー	ゲームバンク	¥3800／対戦ACT	
109	2日	ENIGMA	光栄	¥6800／AVG	
110	2日	水滸伝・天導一〇八星	光栄	¥7800／SLG	192
111	2日	修羅の門	講談社	¥5800／対戦ACT	
112	2日	ツインビーRPG	コナミ	¥5800予定／RPG	188
113	2日	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	¥2000／ETC	
114	2日	Gダライアス	タイトー	¥5800／STG	184
115	2日	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800／TBL	
116	2日	電波少年的ゲーム	ハドソン	¥4800／ETC	
117	2日	クラシックロード 優駿2	ビクターソフト	¥5800／SLG	
118	9日	麻雀倶楽部	ヘクト	¥4800／TBL	
119	9日	個人教授	毎日コミュニケーションズ	¥5800／SLG	183
120	16日	コマンド&コンカー コンプリート	アクレイムジャパン	¥6800予定／SLG	
121	16日	サイドポケット3	データイースト	¥5800／TBL	
122	16日	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800／A・RPG	
123	16日	ボンバーマンウォーズ	ハドソン	¥5800／TBL	
124	23日	Guilty Gear(ギルティ ギア)	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
125	23日	スレイヤーズろいやる	角川書店／ESP	¥5800／RPG	
126	23日	ポケットファイター	カプコン	¥5800／対戦ACT	22
127	23日	ゲームで青春	キッド	¥5800／TBL	
128	23日	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800／ACT	
129	23日	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	¥5800／AVG	187
130	23日	実況グレイトラグビー～ワールドカップへの道～(仮)	ネクサスインターラクト／ダズ	¥5800／SPG	
131	23日	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	¥6800／SLG	
132	23日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	¥6800／SPG	191
133	23日	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～	リバーヒルソフト	¥5800／AVG	
134	29日	競馬エイト	シャングリ・ラ	¥6400予定／ETC	
135	29日	フォックスジャンクション	トリップス	¥5800／A・RPG	
136	29日	ワールドスタジアム2	ナムコ	¥5800／SPG	
137	29日	惑星攻機隊・りとるキャッツ	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
138	中旬	TAIL CONCERTO(テイルコンチェルト)	バンダイ	¥5800予定／AVG	
139	4月	NBA Live98	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SPG	
140	4月	テストドライブ4	EAV	¥5800／RCG	
141	4月	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	¥6800予定／AVG	
142	4月	かっとびチューン	元気	¥5800／RCG	
143	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説I&II ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定／RPG	
144	4月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
145	4月	双界儀	スクウェア	¥6800／ACT	
146	4月	天使同盟	テイジイエル	¥5800／S・RPG	
147	4月	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800／RPG	
148	4月	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800予定／RPG	189
149	4月	プレイスタジアム3	バンプレスト	¥5800予定／SPG	

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
150	21日	STOLEN SONG	SCEI	¥6800／ETC	
151	21日	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥5800予定／SLG	
152	28日	銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定／SLG	
153	28日	フロッガー	ハズブロージャパン	¥5800／ACT	
154	28日	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800／ACT	
155	28日	PARANOIA SCAPE	マチルダ	¥5800／ETC	
156	中旬	ドッチDEボール!	ユーメディア	¥4800／SPG	192
157	下旬	COLONY WARS	アートディンク	未定／STG	
158	下旬	ルナ シルバースターストーリー	角川書店／ESP	¥6800／RPG	
159	5月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	¥5800／対戦ACT	
160	5月	帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定／SLG	
161	5月	プロ野球熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／PZG	
162	5月	ワールドカップサッカー	[illegible]エンターテイメント	未定／SPG	
163	5月	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800／SLG	
164	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定／SLG	
165	5月	Tから始まる物語	ジャレコ	¥5800予定／A・AVG	
166	5月	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	¥5800／対戦ACT	
167	5月	ダウンヒルスノー	パック・イン・ソフト	未定／ACT	
168	5月	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800／ETC	190
169	5月	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／RPG	

●春予定のソフト

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
170	春	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
171	春	バーチャパチスロⅢ	マップジャパン	未定／ETC	
172	春	ピキーニャIEX(エクセレンテ)	アスキー	¥4800／PZG	
173	春	LSD	アスミック	未定／ETC	
174	春	東京魔人学園　剣風帖	アスミック	未定／AVG	
175	春	ダークメサイア	アトラス	¥5800／AVG	
176	春	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
177	春	卒業M	イースリースタッフ	未定／AVG	
178	春	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
179	春	デジタルアートコレクション　ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2980／ETC	
180	春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
181	春	RAVAGE D.C.X	ウイネット	¥5800／STG	
182	春	ガーディアン　リコール　～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800予定／S・RPG	
183	春	SNKファン・コレクション　餓狼伝説	SNK／夢工房	未定／ETC	
184	春	Code R	クインテット	未定／???	
185	春	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
186	春	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	未定／ETC	
187	春	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	翔泳社	¥5800／S・RPG	
188	春	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／ETC	
189	春	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
190	春	ROOMMATE3～涼子　風の輝く朝に～	データム・ポリスター	¥5800／SLG	
191	春	レイク・マスターズ 2 (仮)	ネクサスインターラクト／ダズ	未定／SPG	
192	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
193	春	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
194	春	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
195	春	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
196	25日	プロレス戦国伝 2 ～格闘絵巻～	ケイエスエス	¥5800／SLG	192
197	下旬	Parlor! PRO 3　パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5600／SLG	
198	6月	Jリーグの監督になって世界をめざせ!(仮)	アクセラ	未定／SLG	
199	6月	天下統一	伊藤忠商事	未定／SLG	
200	6月	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	未定／対戦ACT	
201	6月	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800予定／STG	
202	6月	The Legend Of HeroesⅣ　英雄伝説4　朱紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
203	6月	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800／ACT	
204	6月	チョロQマリン Qボート	タカラ	¥5800／RCG	190
205	6月	Q極クイズ　こたえてプリーズ(仮)	Tears	未定／PZG	
206	6月	キングオブパーラー 2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定／SLG	
207	6月	マスモンKIDS	東芝EMI	¥6800／SLG	
208	6月	serial experiments lain	パイオニアLDC	未定／SLG	16
209	6月	はいぱあセキュリティーズ 2	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	
210	6月	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ビング	¥5800／SLG	
211	6月	あの素晴しい弁当を 2 度 3 度	ポリグラム	¥4800／ACT	
212	6月	ヒロインドリーム 2	マップジャパン	未定／SLG	

●7月以降発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
213	9日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800予定／AVG	
214	7月	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／RPG	
215	7月	エフィカス この想いを君に…	元気	未定／SLG	
216	7月	Final One ～into the mind～	GMF	¥5800予定／ACT	
217	7月	エーベルージュ　スペシャル	タカラ	未定／SLG	24
218	7月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
219	7月	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	
220	7月	Knight&BABY	タムソフト	未定／RPG	
221	7月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定／ACT	
222	7月	川のぬし釣り～秘境を求めて～	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
223	8月	あのこどこのこ	サクセス	未定／SLG	
224	8月	パーラーステーション	GMF	¥5800予定／SLG	
225	夏	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
226	夏	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
227	夏	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
228	夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
229	夏	アストロノーカ	エニックス	¥6800／SLG	
230	夏	スーパーアドベンチャー　ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
231	夏	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800予定／SLG	
232	夏	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800予定／SLG	
233	夏	封神演義	光栄	¥6800予定／S・RPG	26
234	夏	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	188
235	夏	実戦パチスロ必勝法! 6 (仮)	サミー	未定／SLG	
236	夏	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／ACT	
237	夏	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+[Plus]	GMF	未定／SLG	
238	夏	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	未定／A・RPG	18
239	夏	アドヴァンストV.G. 2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
240	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
241	夏	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定／A・RPG	
242	夏	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5800／SLG	
243	夏	破壊王～KING OF CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	未定／ACT	
244	夏	1 on 1 (シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800／SPG	
245	夏	オーバーブラッド 2	リバーヒルソフト	¥6800／AVG	
246	9月	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	未定／SLG	
247	10月	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
248	10月	エンジェルフライ(仮)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
249	秋	Zill O'll	光栄	未定／RPG	26
250	秋	DESTREGA	光栄	未定／対戦ACT	26
251	秋	火魅子伝 恋解	博報堂	¥5800／S・RPG	186
252	12月	トゥルー・ラブストーリー 2	アスキー	未定／SLG	

●98年予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
253	98年	激突!!　スキーバトル	アイマックス	¥5800予定／SPG	
254	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
255	98年	タワードリーム 2	アクセラ	¥5800／TBL	
256	98年	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
257	98年	火星物語	アスキー	未定／RPG	
258	98年	3 D格闘ツクール	アスキー	未定／ETC	
259	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
260	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
261	98年	Jリーグ　エキサイトステージV 1	エポック社	未定／SPG	
262	98年	サーキットの狼Ⅱ　モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
263	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士 2～	ガスト	未定／RPG	
264	98年	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	未定／RPG	
265	98年	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
266	98年	ストライク ジャガー	ギャップス	未定／STG	
267	98年	ARKS1000～目指せ!究極の召喚士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
268	98年	玉繭物語(仮)	元気	未定／RPG	
269	98年	メタルギア ソリッド	コナミ	未定／ACT	28
270	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
271	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
272	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
273	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
274	98年	刻命館 2 (仮)	テクモ	未定／ACT	
275	98年	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／RPG	
276	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
277	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
278	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
279	98年	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800／RPG	187
280	98年	メルト～フューチャリングエディ by アイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
281	98年	リフレインラブ 2	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●99年予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
282	99年	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
283	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
284	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
285	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
286	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
287	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
288	未定	Nightmare Project 〈YAKATA〉	アスク講談社	未定／RPG	
289	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
290	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
291	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
292	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
293	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
294	未定	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	
295	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
296	未定	ハロー　チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／ACT	
297	未定	DEBUT 2 1	NECインターチャネル	未定／SLG	
298	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
299	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
300	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
301	未定	OPTIONチューニングカーバトル改	エム・ティー・オー	未定／RCG	
302	未定	CHILL	エレクトロニック・アーツ	¥5800／???	
303	未定	テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SLG	
304	未定	FIFA ROAD TO WORLDCUP98	エレクトロニック・アーツ	未定／SPG	
305	未定	バッドモジョ	オープンブック9003	未定／AVG	
306	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
307	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
308	未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
309	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
310	未定	マキシマムフォース	ゲームバンク	¥5800／STG	
311	未定	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
312	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
313	未定	コントラ～レガシー　オブ　ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
314	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	¥5800予定／ACT	
315	未定	新格闘(仮)	コナミ	未定／対戦ACT	
316	未定	Dancing Bladeかってに桃天使!	コナミ	未定／ETC	
317	未定	ダンス ダンス ダンス	コナミ	未定／SLG	
318	未定	ときめきメモリアル 2 (仮)	コナミ	未定／SLG	
319	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　vol.3	コナミ	未定／AVG	
320	未定	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
321	未定	ブリーディングスタッド 2 (仮)	コナミ	未定／SLG	
322	未定	ポイッターズポイント 2～SODOMの陰謀～	コナミ	未定／ACT	
323	未定	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	未定／SLG	
324	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
325	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
326	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
327	未定	DEEP FREEZE	サミー	未定／AVG	
328	未定	DROP OFF(仮)	サミー	未定／RCG	
329	未定	ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談　日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
330	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
331	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
332	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
333	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
334	未定	パラッパ 2 (仮)	SCEI	未定／未定	
335	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
336	未定	エスケイパー	SME	未定／AVG	
337	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
338	未定	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
339	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
340	未定	ナムコアンソロジー 1	ナムコ	¥5800／ETC	
341	未定	競艇ファイティングスピリッツ(仮)	日本物産	¥6800／SPG	
342	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
343	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
344	未定	聖龍伝説(仮)	バップ	¥5800／ACT	
345	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
346	未定	ジャーニーマンプロジェクト　ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
347	未定	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
348	未定	AZITO 2 (仮)	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
349	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
350	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
351	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
352	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
353	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
354	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
355	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
356	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
357	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
358	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
359	未定	TOKYO／2 0 2 0	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーションザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。

PlayStation®

プロデュース 岡田耕始



現実（リアル）と幻想（ファンタジー）、





Research and Development

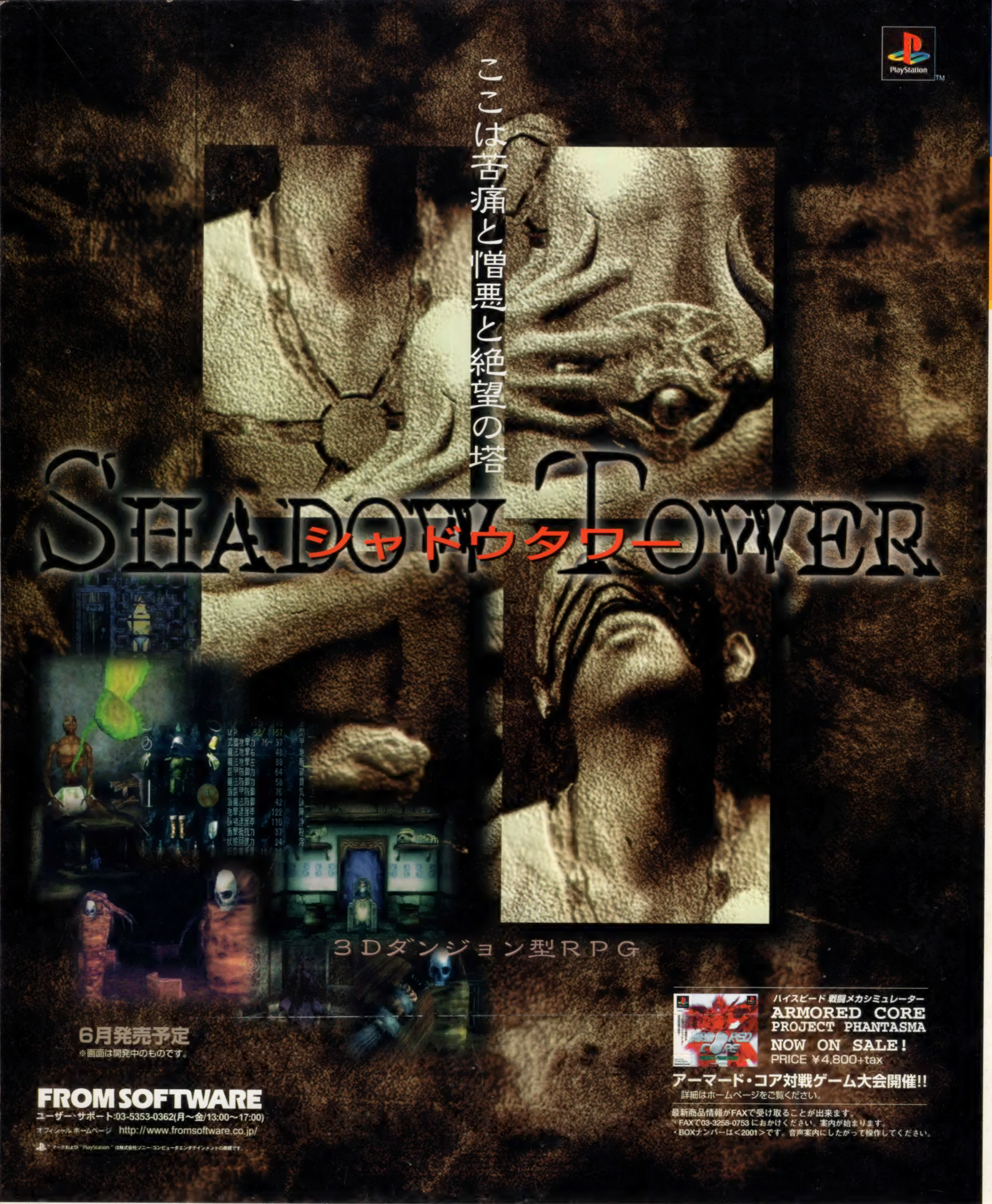
●プレイステーション専用ソフト ●タクティカルRPG（1人用）©1998 ATLUS イラストレーション 天野 喜孝 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］ 1.ファクシミリから、「FAXステーション」 03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。 3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押してください。 4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く） インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/amuse/atlus


BUS
キャラクターデザイン 天野喜孝
紙 一 重 。
98年3月26日(木)発売予定
※画面写真はすべて開発中のものです。
流星野郎のGAME MAX (ゲームマックス)
ラジオ日本 (ダイヤル1422kHz)
毎週金曜日24:00~24:30
AM KOBE (ダイヤル558kHz)
毎週金曜日22:30~23:00
ON AIR !
TVドラマ 真·女神転生 デビルサマナー
テレビ東京にて
毎週土曜日
深夜26:10より放送中!
■スタッフ募集中!
[職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー
3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。
管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8



PlayStation Vol.69
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年3月13日発行（隔週金曜日発行）第4巻第7号通巻65号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体457円
T1124572030490

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-3／13